

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #205
Play manía
¡Regálatelas! Las mejores ediciones especiales
MUCHO MÁS QUE JUEGOS
RETROPLAY
La historia de Yakuza
¡DESCÚBRELOS!
GRAN TURISMO SPORT
UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD
UNCHARTED 4: MULTIJUGADOR
ROBINSON THE JOURNEY
DETROIT BECOME HUMANS
¡EXPLOSIVO!
JUST CAUSE 3
El espectacular estreno de Rico en PS4
¡EL COD MÁS COMPLETO!
CALL OF DUTY BLACK OPS III
¡La guerra como nunca la habías visto!
LOS MEJORES ANÁLISIS
FALLOUT 4 ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE
NEED FOR SPEED DIVINITY ORIGINAL SIN WWE 2K16
GUITAR HERO LIVE SKYLANDERS SUPERCHARGERS...

¡HAZ CRECER TU GRANJA EN TU PlayStation®Vita!

Farming Simulator 16

a ing Simulator 16 te invita al desafiante mundo de **ranjero moderno:** cría animales, cultiva la tierra y vende las cosechas, incluye nuevas patatas y remolachas azucareras. **¡Dirige y ge iona tu propia granja... s donde estés!**

Más de 50 máquinas agrícolas auténticas

¡Vende las cosechas al mejor precio e invierte los beneficios!

Alimenta a las vacas y ovejas para aumentar las ventas

Nueva actividad: ¡la tala de leña!

WWW.BADLANDGAMES.COM

BADLANDGAMES

@BADLAND_GAMES













EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



A un pasito de la Navidad...

Hace ya 15 días que veo que los pasillos de los supermercados se han llenado de turrones, pero esa no es la pista que me indica que se acercan las Navidades. A mí lo que me despierta las alertas son las listas de lanzamientos. Antes que los anuncios de colonias, a mí son los spots de *Call of Duty, Assasin' Creed, FIFA*... los que me activan el espíritu navideño. Qué le vamos a hacer, son muchos años de condicionamiento...

La tradición manda y no hay manera de mover a los "clásicos" de estas fechas tan golosas. Como siempre, hay un par de valientes que se atreven a fajarse en el cara a cara con los *FIFA, PES, NBA 2K, WWE, Assassin's Creed, Call of Duty, Need for Speed, Skylanders*... Claro, que son valientes de la talla de *Fallout 4* y *Star Wars Battleftont*, uno deseado desde hace muchos años y el otro, además, de esperado, arropado por la fiebre galáctica que amenaza con contaminar hasta a los polvorones...

Yo siempre me había lamentado de que las distribuidoras se empecinaran en dejar sus grandes lanzamientos para la campaña de Navidad, porque al final pasaban desapercibidos entre los títulos consagrados, esos que son el regalo fijo debajo del árbol. Me daba mucha pena que no alcanzaran la notoriedad que se merecían. Este año no ha ocurrido así, los grandes lanzamientos se han espaciado en el tiempo, desde *The Witcher III* a *Bloodbone*, pasando por *Metal Gear Solid V, Until Dawn, Batman Arkham Knight, Mad Max*... que han preferido buscarse otros espacios a lo largo del año para hacerse notar. La verdad es que me parece una estrategia más sensata, tanto para los juegos, que tienen más posibilidades de vender lo que merecen, como para los jugadores, que no tenemos que elegir entre la versión de turno de nuestro juego más esperado y esas otras propuestas que nos llama tanto, tanto la atención... Sin embargo, también me da un poco de pena, porque me queda la extraña sensación de que no hay nada nuevo bajo el sol, de que vivimos en el "año de la marmota", condenados a repetir siempre las mismas Navidades...

Por suerte, este año Sony se ha destapado con una conferencia en la feria de París que se ha llenado de nuevos anuncios y muchos de ellos nuevos de verdad, sin número detrás. Podréis verlos unas páginas más adelante, desde lo último de David Cage, *Detroit*, a una sorprendente sucesión de juegos compatibles con PlayStation VR. Aunque, eso sí, no ha dicho para cuándo la realidad virtual (ni cuánto). Una pena, porque VR me hace soñar en Navidades distintas, con nuevas mecánicas, con nuevos estilos de juego, con nuevas sensaciones... A lo mejor el año que viene, o dentro de dos, hablamos otra vez de los mismos juegos, pero seguro que nos parecen totalmente diferentes... O no. Bueno, soñar es gratis (de momento).

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a jugar mucho a cosas chulísimas, pero también nos hemos hecho algunos kilómetros.



Alberto formó parte del equipo ganador en la presentación en sociedad de *COD Black Ops III*. ¡Se llevó una edición coleccionista! Suertudo...



Rafa no ha parado: viajó para jugar a *Battleborn* y también aprovechó para charlar con Oliver Geydon, productor de *The Crew*.



Borja estuvo charlando con Michel Ancel en la pasada Paris Games Week, una feria en la que Sony mostró lo nuevo de *Wild* y más sorpresas, como un nuevo *Gran Turismo*.

Lo que nos habéis dicho...

De otra galaxia



@RichiRock8
Pedazo de reportajes de *SW Battlefront* y PlayStation VR en @revisplaymania. Y si se juntaran VR y Star Wars sería de otra Galaxia.

Incomprensible...



@Emidan09
Al final no tiene modo campaña Star Wars. ¡No entiendo la razón! Es limitar los juegos. ¡No todo es online! Que la fuerza os acompañe...

Muy deportistas



@Carlosbdn21
Leyendo la revista 204 he visto que saldrá un juego de balonmano de @Badland_Games. ¿Veremos algún día uno de fútbol sala?

¡Destruir!



Javier García
Qué queréis que os diga... *MGSV* será un juegazo pero yo con *Mad Max* me lo estoy pasando como un auténtico Guerrero de la Carretera.

Visión de futuro



Javier Valera
PlayStation VR promete. La duda es si triunfará con un precio tan abusivo...

Artistas



@RichiRock8
Lleváis una racha de portadas demasiado buenas. ¡¡¡Aumento de sueldo para los responsables!!!



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #205 PlayManía



¡Ediciones especiales!

Las versiones para coleccionistas de algunos juegos son para quitarse el sombrero, y hemos recopilado las más importantes del momento.



Expande tus juegos favoritos. Descubre las expansiones y pases de temporada más interesantes.



Fallout 4. Bethesda lo ha vuelto a hacer: su nuevo RPG postapocalíptico es uno de los mejores juegos del año.

NOVEDAD
PÁGINA 32

EN PORTADA
Call of Duty Black Ops III

La famosa saga bélica ha vuelto al frente con la entrega más completa de los últimos años. Treyarch sabía bien lo que se hacía.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...


¡¡¡ENCIENDE LA TELE Y A BAILAR!!!
PERSONA4®
DANCING ALL NIGHT
Varios ídolos del pop desaparecen cuando empieza el Midnight Stage.... ¡Solo Rise, Yu y el resto de la pandilla de P4 pueden resolver este caso!
¡Música, ritmo y movimiento combinados para probar tus habilidades en una batalla de música disco repleta de energía!
12
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
¡YA A LA VENTA!
PS VITA.
ATLUS
Persona 4: Dancing All Night ©2015 ATLUS. Licensed to Atlus U.S.A., Inc. Sub-licensed to and published by NIS America, Inc. Developed by Atlus U.S.A., Inc. Persona is a registered trademark of Atlus U.S.A., Inc. All rights reserved. "", "PlayStation" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company.



Cada héroe tendrá un arma y unas habilidades muy diferenciadas. Unos estarán más enfocados al ataque y otros, a la defensa o la curación.

Gearbox hace explotar otra supernova

LOS RESPONSABLES DE *BORDERLANDS* ULTIMAN YA *BATTLEBORN*, CUYO MULTIJUGADOR COMPETITIVO HEMOS PODIDO PROBAR.

BATTLEBORN | PS4 | 2K GAMES | SHOOTER | 9 DE FEBRERO

Cada vez falta menos para que *Battleborn* llegue a PS4, y Gearbox ha mostrado por primera vez el multijugador competitivo del título, con el que el estudio texano promete dar otra vuelta de tuerca al manido género de los disparos en primera persona, como ya hiciera con *Borderlands*. En esencia se trata de un shooter, pero con ideas de otros géneros, como el rol, el beat'em up, la lucha, el MOBA o la estrategia. Así, el juego estará ambientado en un universo de ciencia ficción cuyas estrellas se han ido apagando hasta quedar sólo una, Solus, por cuya supervivencia lucharán diversos héroes. El villano será una especie de vampiro llamado Rendain. Como Jack el "Guapo" en *Borderlands*, estará lleno de maldad, pero también será un cachondo de mucho cuidado.

La piedra angular de *Battleborn* será su enorme plantel de personajes jugables. En total, habrá veinticinco héroes, con unos estilos de combate muy diferenciados. Cada uno contará con un arma principal y tres habilidades, pero también habrá un árbol de progresión con diez niveles que se reseteará tras cada partida y que permitirá hacer evolucionar al personaje de diversas formas. Así pues, habrá personajes con pistolas, con ametralladoras, con lanzacohetes, con katanas, con floretes, con hachas, con báculos... La munición será infinita, por cierto. A priori, esta mezcla de estilos a larga distancia y cuerpo a cuerpo podría parecer desequilibrada, pero, por lo que hemos podido jugar hasta ahora, parece que la cooperación entre los cinco miembros de cada equipo la mitigará enormemente.

El modo Historia estará formado por misiones independientes y, a priori, durará en torno a diez horas, aunque será muy rejugable, con cooperativo para cinco personas. En cuanto al multijugador competitivo, enfrentará a dos bandos de cinco personas y contará con tres modos en el momento del lanzamiento. Captura será la típica modalidad en la que habrá que conquistar tres puntos del mapa para sumar puntos. En Incursión habrá que destruir el centro de operaciones del otro equipo, sabiendo que cada bando contará con el apoyo de dos gigantescas arañas mecánicas. Finalmente, en Fusión, el objetivo será allanar el camino a una serie de minions para conducirlos hasta un incinerador, de modo que habrá que defender a los minions propios y eliminar a los del rival.



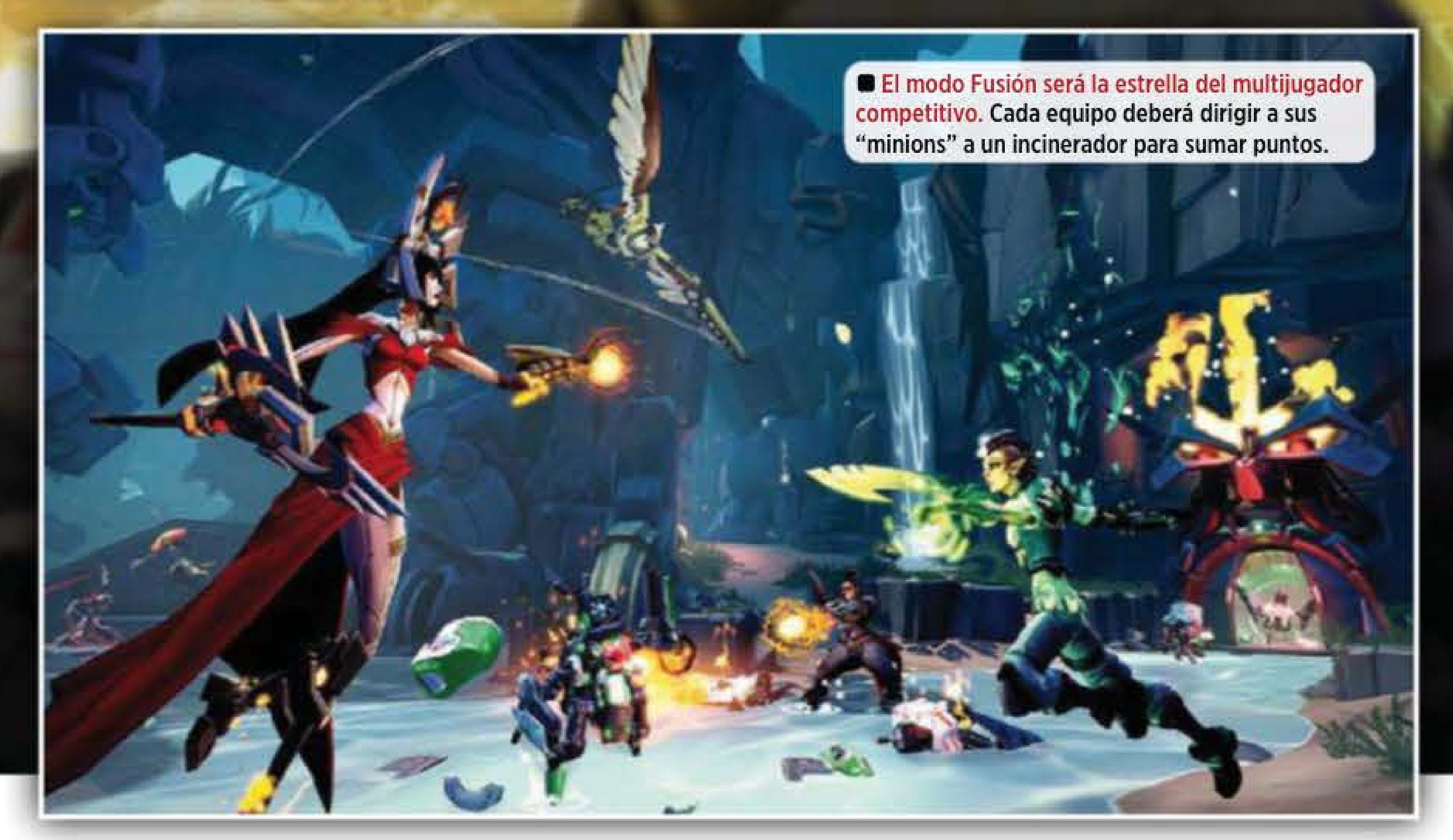
■ **Podremos equipar tres objetos** que se podrán activar durante la partida y que darán diversas ventajas, como un menor tiempo de recarga.



■ **Cada personaje tendrá unas animaciones muy diferenciadas.** Por ejemplo, el sprint del robótico caballero Marquis será de lo más hilarante.



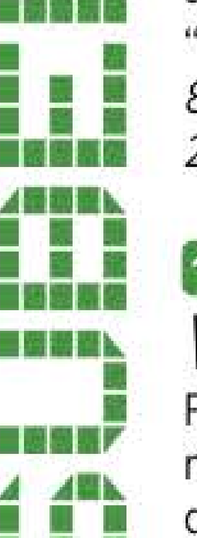




■ **El modo Fusión será la estrella del multijugador competitivo.** Cada equipo deberá dirigir a sus "minions" a un incinerador para sumar puntos.









SONY CONVENCE EN LA PARIS GAMES WEEK

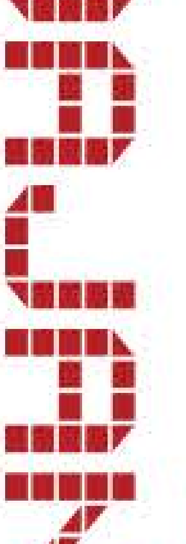
Sony cumplió su promesa y en la Paris Games Week mostró por primera vez juegazos de la talla de *Gran Turismo Sport* o *Detroit: Become Human*, lo nuevo de David Cage, el creador de *Beyond*. También enseñaron otros como *Horizon, Wild, Dreams, Ratchet & Clank*...

LOS JUEGOS TIPO "KARAOKE"

Además de juegos musicales como *Rock Band 4* o *Guitar Hero Live!*, también se avecinan buenos tiempos para los "cantantes", con títulos como *Let's Sing 8, Los 40 Principales Karaoke Party Vol. 2, La Voz Vol. 3*... ¡Todos a dar el cante!

LA BETA DE *STAR WARS BATTLEFRONT*

Fue todo un éxito, registrando más de 9 millones de jugadores durante los días que duró y demostrando que *SWB* será uno de los juegos de estas Navidades.

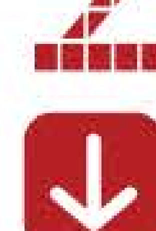


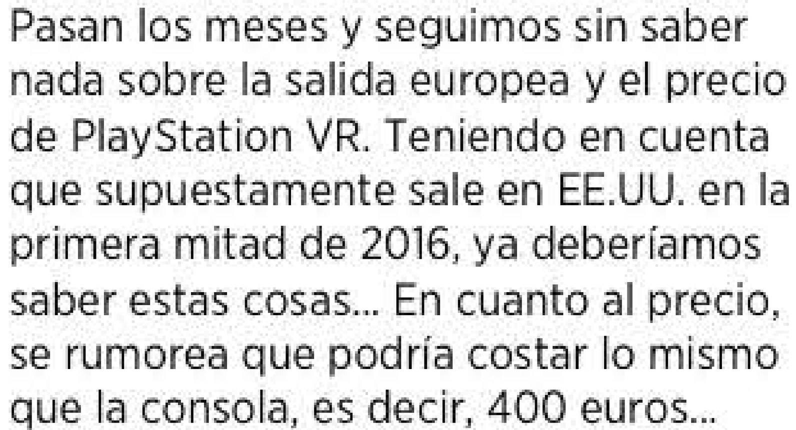




CIERTOS PASES DE TEMPORADA CAROS

Y hablando de *Star Wars Battlefront*, también generó polémica el elevado precio de su pase de temporada (50 €; el juego "completo" saldría por 120 €). Y de otros, como el de *Fallout 4*, sabemos el precio pero no en qué consistirán.





LA INCERTIDUMBRE CON PLAYSTATION VR

Pasan los meses y seguimos sin saber nada sobre la salida europea y el precio de PlayStation VR. Teniendo en cuenta que supuestamente sale en EE.UU. en la primera mitad de 2016, ya deberíamos saber estas cosas... En cuanto al precio, se rumorea que podría costar lo mismo que la consola, es decir, 400 euros...



LAS ACTUALIZACIONES FALLIDAS DE *PES 2016*

Ya tiene delito que a estas alturas lancen un juego de fútbol con las plantillas sin actualizar. Pero es que, después de estar semanas esperando el "parche", resulta que cuando llega no lo soluciona del todo y hay que esperar otras semanas hasta que puedan subsanarlo. ¡Tirón de orejas para Konami y el PES Team!



Los "dinosaurios" mecánicos de *Horizon: Zero Dawn* tendrán un tamaño descomunal.

El arco será el arma más "rudimentaria", pero habrá mucha tecnología futurista.

Una prehistoria muy tecnológica

HORIZON: ZERO DAWN | GUERRILLA GAMES | PS4 | 2016

De todas las exclusivas que se avistan en el horizonte de PS4, hay pocas que tengan mejor pinta que *Horizon: Zero Dawn*, el nuevo proyecto de Guerrilla Games, estudio creador de *Killzone*. En la Paris Games Week, se pudo ver una nueva demo que incidía en el sistema de combate y el entusiasmo que nos causó no podría ser mayor.
Este RPG de acción combinará prehistoria y futuro de una forma muy curiosa. La humanidad ha involucionado hacia un estado prehistórico, aunque contará con armamento muy avanzado en lo tecnológico, con herramientas explosivas y electromagnéticas. Paralelamente, los enemigos serán una suerte de dinosaurios mecánicos que alcanzarán tamaños descomunales y a los que habrá que cazar para recoger sus piezas y construir cosas. En la demo se pudo ver que los combates serán muy estratégicos, pues podremos ocultarnos en la vegetación para coger a las máquinas desprevenidas o colocar trampas para que exploten en pedazos. El juego está previsto para 2016, aunque aún no tiene una fecha estimada. Promete ser imprescindible.

La protagonista de la aventura será Aloy, una mujer de férrea voluntad.



AIR CONFLICTS: PACIFIC CARRIERS | PS4 | SIMULADOR DE VUELO | 6 DE NOVIEMBRE

La Guerra del Pacífico en tu propio portaaviones

Meridiem Games ha lanzado para PS4 una nueva entrega de la serie de simuladores de vuelo *Air Conflicts* que, tras la guerra de Vietnam y el frente europeo de la II Guerra Mundial, ahora nos lleva al frente del Pacífico. *Pacific Carriers* ofrece la mezcla de simulador y arcade de la saga, aunque su principal atractivo es permitirnos vivir el conflicto desde dos puntos de vista, el de dos capitanes de un portaaviones, uno americano y el otro japonés. Al mando de nuestro barco podremos controlar a todo un escuadrón, en escenarios tan importantes de la contienda como Pearl Harbour, Midway y Wake Island. Por supuesto, también podremos pilotar nuestra propia nave, eligiendo sus municiones y armamento, lo que determinará nuestra manera de jugar. El juego cuenta con 3 portaaviones, 22 buques de combate y 13 aviones, con los que podremos jugar la campaña en solitario o en combates multijugador.



Air Conflicts: Pacific Carriers es una versión remasterizada para PS4 del juego que se lanzó en PS3 allá por 2013.



REBAJA PS4 SONY CE ESPAÑA YA DISPONIBLE

¡PS4 baja de precio!

Desde el pasado 21 de octubre, es posible hacerse con una flamante PS4 por 50 euros menos, es decir, el modelo con el disco duro de 500 GB está disponible por 349,99 € y el de 1 TB, por 399,99. Estos son los precios oficiales fijados por Sony, lo que implica que es posible encontrar la consola más barata en algunos comercios o que el precio base incluya algún juego. Si no habéis saltado a PS4 todavía, echadle un vistazo a todas las tiendas: podéis encontrar muy buenas ofertas.



Kat podrá colaborar con un segundo personaje que será manejado por la IA.

GRAVITY RUSH 2 JAPAN STUDIO PS4 2016

La gravedad se adueña de un nuevo planeta

Otro juego que se dejó ver en forma de demo jugable en la Paris Games Week fue *Gravity Rush 2*, la continuación para PS4 del genial juego aparecido en PS Vita hace unos años. Se ambientará en la ciudad de Hekseville, que estará en reconstrucción, y nos volverá a poner en la piel de Kat, la protagonista del original.

La gravedad volverá a ser el epicentro de todo, pero en esta ocasión podremos modificarla libremente entre tres variantes: normal, lunar y Júpiter. Cuando activemos la lunar, Kat será mucho más ligera y ágil, mientras que al activar la de Júpiter se volverá más pesada y lenta, pero también más fuerte. Combinar esos estilos será clave para superar las diversas situaciones, teniendo en cuenta que los entornos se podrán destruir. Además, en ciertos momentos, habrá batallas por equipos, en las que contaremos con un aliado manejado por la IA.

Hay que recordar que, antes de que llegue *Gravity Rush 2*, se lanzará una remasterización del primero para PS4, prevista para el 10 de febrero.



Habrá tres tipos de gravedad que podremos modificar para sacar ventaja en los combates.



La estética volverá a apostar por un estilo muy colorido que abrazará el "cel shading".

EN POCAS PALABRAS

CONFIRMACIÓN

TEKKEN 7 SALDRÁ EN PS4

Era un secreto a voces, pero ya es oficial: tras salir en recreativas, ***Tekken 7* llegará a PS4 en una fecha por determinar.** Esta nueva entrega de la saga de lucha de Bandai Namco utilizará el motor Unreal 4 e incidirá en la historia del clan Mishima, presentando a Kazumi, esposa de Heihachi, y tratando el origen del gen demoníaco.

NUEVOS DATOS

AUTOMATA ES EL *NIER* DE PS4

Durante la Paris Games Week, se anunció que **la nueva entrega de *NieR*** que está desarrollando **Platinum Games** llevará el subtítulo ***Automata.*** La compañía japonesa aprovechó para mostrar una demo y queda claro que el sistema de combate será digno del de títulos como *Bayonetta* o *Vanquish*. La protagonista será 2B, una androide que usará una espada para luchar contra máquinas invasoras procedentes de otro mundo.



PRÓXIMO LANZAMIENTO

LA VOZ VUELVE A AFINARSE

Badland Games ha anunciado que, próximamente, llegará a **PS3 *La Voz Volumen 3,*** una nueva entrega de la famosa saga musical, que contará con una edición estándar y otra con dos micrófonos. Incluirá treinta canciones, de artistas como **Ricky Martin**, Imagine Dragons, **Alejandro Sanz** o **Antonio Orozco.**

LANZAMIENTO

EL MAL LUCHA CONTRA EL BIEN

Ya está disponible en la Store de PS4 ***Overlord: La Comunidad del Mal,*** un RPG de acción con cooperativo en el que encarnamos a los campeones del averno, cuatro villanos que deben combatir a las fuerzas del bien.



ANUNCIO

FÚTBOL DE LA VIEJA ESCUELA

El mítico Dino Dini ha anunciado recientemente que está trabajando en una revisión de ***Kick Off,*** el juego de fútbol aparecido en 1989 para ordenadores de la época. El desarrollador está trabajando junto con The Digital Lounge para lanzarlo en **PS4 y Vita en 2016.**

LANZAMIENTO

LUCHA ESTILOSA PARA TODOS

Desde finales de octubre, está a la venta *Blazblue Chrono Phantasma Extend,* la versión definitiva del genial juego de lucha de Arc System Works, **para PS4, PS3 y PS Vita.** Esta edición cuenta con veintiocho personajes y ofrece un modo Historia cuya duración supera las treinta horas.



ANUNCIO

OVERWATCH SÍ SALDRÁ EN PS4

Otro juego que se venía rumoreando que podría tener versión para PS4 era *Overwatch,* el shooter multijugador de Blizzard para PC. Hace unos días, la compañía confirmó que, efectivamente, saldrá y que lo hará en **primavera de 2016.** El planteamiento visual y jugable será similar al de *Battleborn*, el juego de Gearbox.

NUEVOS DATOS

STREET FIGHTER V ESTÁ AL CAER

Capcom ha anunciado que ***Street Fighter V,*** que será exclusivo de PS4 en consolas, **se pondrá a la venta el 16 de febrero.** El juego incluirá **dieciséis luchadores de serie**, que se irán ampliando hasta veintidós a lo largo del año (se podrán adquirir gratis, usando las monedas del juego). El último personaje en confirmar su presencia ha sido el **maestro de yoga Dhalsim**, que lucirá una poblada barba y un turbante, además de contar con nuevos y ardientes movimientos.

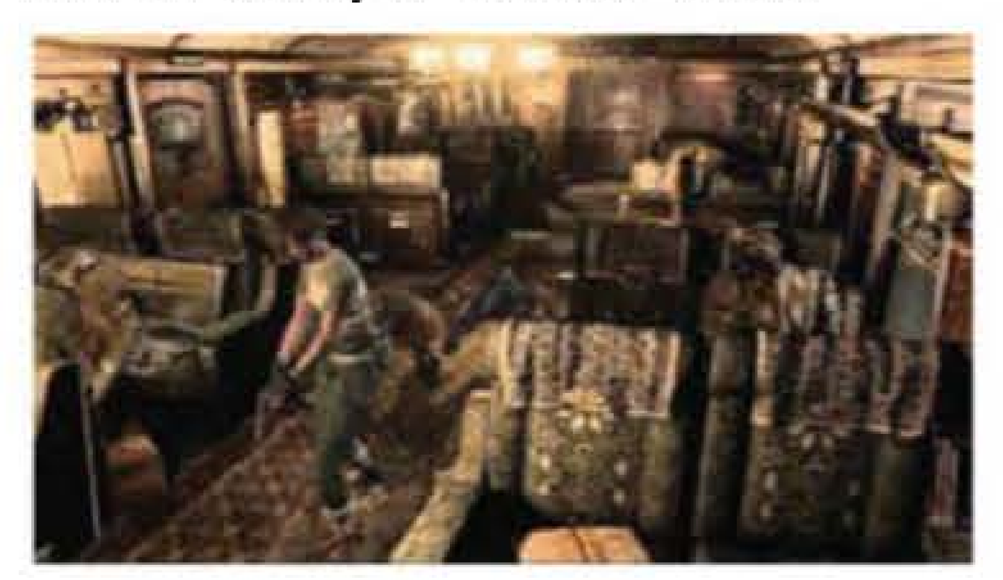
¿QUÉ PASA CON...?

... el análisis de *Star Wars Battlefront*?

Contábamos con llevar este análisis dado que el juego sale a la venta el 19 de noviembre, pero EA no nos ha facilitado el juego a tiempo. Lo comentaremos en el próximo número.

... *Resident Evil 0 HD Remaster*?

La remasterización del "survival horror" lanzado para Gamecube en 2002 estará disponible para descargar en PS Store el 22 de enero. Ese mismo día saldrá también un *RE Origins Collection*, una edición en formato físico que recopila este *RE 0 HD* y el "remake" de *RE*.



... el regreso de *Hitman*?

Lo esperábamos para el 8 de diciembre pero sus creadores, los daneses de IO Interactive, han confirmado que se retrasa hasta marzo de 2016. Lo bueno es que incluirá más contenido del que estaba previsto incluir inicialmente.

... la versión de *Teslagrad* para PS Vita?

Ya pudimos disfrutar en su día de este magnífico plataformas repleto de puzzles que juegan con el magnetismo en PS4 y PS3 y a partir del 27 de noviembre lo haremos en PS Vita, también con una edición en formato físico distribuida por Avance.

... el lanzamiento europeo de *Yakuza 5* para PS3?

Un clásico de esta columna es *Yakuza 5*, que salió en Japón en 2012 para PS3 y que supuestamente en diciembre ya podremos descargarlo del Store (no llegará en disco). Estaremos muy atentos porque os aseguramos que el juego lo merece.



PLAYSTATION GEAR:
GEAR.PLAYSTATION.COM



PLAYSTATION GEAR | TIENDA ONLINE DE MERCHANDISING | YA DISPONIBLE

MERCHANDISING OFICIAL PARA DEMOSTRAR TU AUTÉNTICA PASIÓN

¡Vámonos de tiendas a PlayStation Gear!

PlayStation Gear es un tienda online de merchandising oficial PlayStation, en la que encontrarás desde ropa a complementos de tus juegos y consolas favoritos.

Si quieres conseguir merchandising oficial PlayStation, ahora lo tienes más fácil que nunca. SCEE ha puesto en marcha PlayStation Gear, una tienda online en la que encontrarás desde cazadoras a bolsas, camisetas, calcetines, jerseys... Todo de alta calidad y con la garantía PlayStation.

Basta con entrar en **gear.playstation.com** y podrás empezar a navegar, buscando el tipo producto que desees: marca PlayStation, ropa, accesorios, por juego (hay merchan de títulos como *Assassin's Creed, Batman, Bloodborne, Call of Duty, InFamous, The Order 1886...*). Lo ideal es que te pases de vez en cuando, porque se va actualizando con nuevos productos.

Cuando selecciones alguno de los productos podrás ver la disponibilidad y los tiempos de entrega (entre uno y dos días si está en stock) y además podrás pedir que te lo "envuelvan para regalo". Es decir, podrás solicitar que se lo envíen a alguien con un mensaje personalizado.

El pago se puede realizar con tarjeta de crédito y PayPal entre otros y tendremos un plazo de 30 días para devolverlos en su embalaje original. Los gastos de envío y manipulación dependerán de la compra realizada. Una idea a tener en cuenta ahora que llega la Navidad...

Coleccionables

En PlayStation Gear es posible encontrar alucinantes láminas de colección, como las litografías de *Bloodborne*, limitadas a 300 unidades, o cosas mucho más exclusivas de sólo 20 unidades. Además también pósters desde 6 euros o tazas de varios juegos.



ILUSTRACIÓN BLOODBORNE
PRECIO: 33,99 EUROS

TAZA THE ORDER
PRECIO: 10,99 EUROS

TAZA SENTINEL CALL OF DUTY
PRECIO: 10,99 EUROS

Inspiración retro

La ropa y complementos inspirados en la PlayStation original son algunos de los productor más llamativos. Y hay de todo, para todos los gustos y bolsillos. Encontraréis bolsas y mochilas con la forma de la consola original, camisetas de chico y chica, complementos, carteras, llaveros... Todo sea para celebrar los 20 años de PlayStation.



CHAQUETA UNIVERSITARIA PLAYSTATION
PRECIO: 80,99 EUROS

GEMELOS MANDO PLAYSTATION
PRECIO: 20,99 EUROS

CINTURÓN BAJO CONTROL
PRECIO: 20,99 EUROS

■ **Podrás buscar de muchas maneras:** por producto, por juego, sólo ropa, coleccionables, complementos...

De juegos

La ropa inspirada en títulos concretos es una de las estrellas de PlayStation Gear. Encontrarás desde sencillas camisetas o gorras, a elaboradas sudaderas, pasando por chupas de piel sintética y hasta abrigos de paño de más de 200 euros. Además de bolsas y otros complementos.

CAMISETA BLOODBORNE
■PRECIO: 16,99 EUROS

SUDADERA CON OREJAS BATMAN: ARKHAM KNIGHT
■PRECIO: 46,99 EUROS

CHAQUETA DE PIEL SINTÉTICA DE BATMAN
■PRECIO: 80,99 EUROS

GORRA KARMA INFAMOUS SECOND SON
■PRECIO: 20,99 EUROS

ASSASSIN'S CREED: UNITY ABRIGO DE ARNO
■PRECIO: 212 EUROS

BOLSA REVOLUCIÓN: ASSASIN'S CREED UNITY
■PRECIO: 78,99 EUROS

Ropa PlayStation

También hay espacio para la ropa de inspiración PlayStation, sin relación directa con ningún juego, sólo con la marca. Calcetines, camisetas, gorras y jerseys de varios colores, modelos y tallas, para chico y chica, que te permitirán dejar claro desde el primer momento que lo tuyo es PlayStation.

CAMISETA HOMBRE RETRO '94
■PRECIO: 20,99 EUROS

CAMISETA MUJER
■PRECIO: 20,99 EUROS

CALCETINES PLAYSTATION
■PRECIO: 13,99 EUROS

JERSEY PLAYSTATION NAVIDEÑO
■PRECIO: 38,99 EUROS

LLAVERO DE LA PLAYSTATION ORIGINAL
■PRECIO: 6,99 EUROS

MOCHILA DE LA PLAYSTATION ORIGINAL
■PRECIO: 38,99 EUROS

MONEDERO DE LA PLAYSTATION ORIGINAL
■PRECIO: 22,99 EUROS

MALLAS MANDO PLAYSTATION
■PRECIO: 24,99 EUROS

MONEDERO MANDOS
■PRECIO: 17.99 EUROS

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » YA A LA VENTA

EL DÍA QUE MARIO ENCONTRÓ A... ¿MARIO?

Por primera vez en la historia, dos versiones de Mario se encuentran en un mismo juego: **Mario y Mario de Papel** comparten aventura, y la Revista Nintendo te lo cuenta en el reportaje sobre ***Mario & Luigi Paper Jam Bros.* para 3DS**. Además, otro repor sobre ***Mario Tennis Ultra Smash*** para Wii, los análisis de ***Zelda Tri Force Heroes***, ***Dragon Ball Z Extreme Butoden*** y ***Project Zero V*** (entre otros), avances de ***Xenoblade Chronicles X*** y un especial retro con la historia de los juegos de **Dragon Ball** en las consolas de Nintendo. Sin duda, uno de los números más completos del año.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 27 DE NOVIEMBRE

ESPECIAL STAR WARS

El próximo número de Hobby Consolas se verá inundado por el tsunami de **La Guerra de las Galaxias**. Le dedican un especial al fenómeno, en el que no solo va incluido el análisis de ***Star Wars Battlefront***, sino también una recopilación de todo lo que se sabe del **Episodio VII** a pocos días de su estreno y un repaso a los mejores artículos de merchandising. Además, analizan los mejores lanzamientos del final de año, desde ***Call of Duty Black Ops III*** a ***Fallout 4***, pasando por ***Rise of the Tomb Raider***. Y como colofón, un reportaje sobre los juegos de terror en primera persona para los dispositivos VR.



Pasado, presente y futuro del fútbol virtual

Daniel Acal
@daniacal



Hace unas semamas, mi compañero Rafa Aznar describió perfectamente en su blog cómo está el panorama futbolero en consola en la presente temporada. Me hubiera gustado darle réplica con más diligencia, pero estuve entretenido en otros menesteres, primero con *Metal Gear Solid V* y luego con *Divinity: Original Sin Enhanced Edition* (magnífico juego de rol, por cierto) y he tenido que postergar mis primeros partidos con *FIFA 16* y *PES 2016*. Pero por fin he podido dedicarles algo de tiempo y... me temo que tengo que darle la razón a Rafa

Estos últimos años le he dado bastante a la serie *FIFA*. Yo, que siempre fui un enamorado de los juegos de fútbol de Konami en PSone y PS2. No me quedó más remedio que pasarme a la competencia en PS3 y no sólo porque los *PES* de esa etapa fuesen un desastre (que también), sino porque, siendo honestos, desde que David Rutter se hizo con el timón de la nave (además de con unos cuantos integrantes del PES Team, que hicieron las maletas con destino a Vancouver), *FIFA* no ha tenido rival ni a la hora de jugar ni en cuanto a modos de juego. Y es que a lo largo de sucesivas entregas, además de ir mejorando la "jugabilidad", supieron introducir interesantes novedades de peso como el Ultimate Team (que debutó en *FIFA 10*), partidos para 22 usuarios (*FIFA 11*) o los modos Temporadas y Clubes Pro (*FIFA 12*). Pero tras haber disfrutado de esta grandiosa etapa en PS3, ya el año pasado y especialmente con *FIFA 16*, encuentro pocos alicientes para dedicarle mi escaso tiempo libre. Siguen siendo juegazos, no me entendáis mal. Pero en mi opinión remiten en exceso a la generación anterior. Quizás ya sea el momento de dejar de dar capas de chapa y pintura a su sólida base para intentar crear un "core" nuevo, uno a la altura de la "nueva generación" de consolas. Me consta que en EA ya están en ello y el hecho de que David Rutter no se prodigue tanto como antes por eventos y tours de promoción parece confirmarlo.

Mientras, en la portería contraria tenemos un *PES 2016* ensalzado por gran parte de la prensa y sus fans, que reivindican su supuesta "vuelta a sus raíces". En mi opinión, y aunque es un juego netamente superior a los desastres de años anteriores, esto no es suficiente. ¿De verdad queremos jugar en 2016 a simuladores de fútbol que nos ofrezcan (insisto, supuestamente) sensaciones parecidas a las de juegos de fútbol de hace 10-15 años? Yo, desde luego, no. Para eso saco mi PS2 y me echo unos partidos a *PES 5* (de hecho, de vez en cuando lo hago). Y además, me cabrean "chapuzas" como que *PES 2016* salga sin las plantillas actualizadas, que haya que esperar semanas a que esté disponible su correspondiente "parche" y que, cuando por fin podemos descargarlo, no solucione del todo la papeleta (y además retrasando "ad eternum" otras actualizaciones). Yo ya he perdido la fe en Konami, y más viendo el rumbo que está tomando la compañía en estos últimos tiempos. Desarrollar un juego de fútbol partiendo de cero que aproveche las posibilidades de PS4 (es decir, que no sea poner capas de chapa y pintura sobre algo ya hecho) es caro. Muy caro. Y no veo yo a Konami muy por la labor en este sentido. En otras palabras, y aunque seguro que seguirán sacando *PES* en los próximos años, no creo que nos sorprendan mucho en este sentido.

Así las cosas, el futuro de los juegos de fútbol depende ahora mismo de lo que estén "cocinando" en las oficinas que EA tiene en Vancouver. Porque pocas compañías podrían acometer un desarrollo de tal magnitud (y ninguna parece muy dispuesta). Hubo una época, en los tiempos de PSone y PS2, en la que en coexistían varios juegos de fútbol. La alternativa más destacable fue la serie *Esto es Fútbol* de Sony, pero había más: los *Actua Soccer, Libero Grande, Ronaldo V-Football, David Beckham Soccer* (la perturbadora imagen que acompaña a este texto pertenece a ese juego), el regreso de *Sensible Soccer* de la mano de su creador Jon Hare... La última tentativa la hizo Ubisoft con su *Pure Football*, y se lo podían haber ahorrado.

En este sector, la competencia es muy necesaria para que nadie se duerma en los laureles. Pero en lo que a juegos de fútbol se refiere, no veo quién puede discutirle esta "pelota" a EA ahora mismo. Y eso que en 2016 volverá el mítico *Kick Off* de la mano de su creador Dino Dini en exclusiva para PS4 y PS Vita. Pero más allá de la curiosidad que pueda despertar este "revival" en viejunos como yo, no podemos considerarlo competencia. Ojalá los chicos de Visual Concepts se pusieran con ello. Viendo sus últimos *NBA 2K*, si hicieran juegos de fútbol seguro que serían muy buenos.

EN EL PASADO HABÍA ALTERNATIVAS A *FIFA* Y *PES*. PERO EL FUTURO DE LOS JUEGOS DE FÚTBOL ESTÁ EN MANOS DE EA SPORTS Y NO VEO COMPETENCIA SERIA EN EL HORIZONTE.



Belleza efímera


Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Cada día que pasa creo con más firmeza que todo avance tecnológico lleva parejo algún retroceso. Como si fuera el precio que hay que pagar por ello. Me pasa, por ejemplo, con Facebook y otras redes sociales: el concepto en sí es maravilloso -contactar con cualquier persona inmediatamente-, pero esta posibilidad está desvirtuando a su vez las relaciones humanas, quizá porque se está distorsionando su utilidad y se está haciendo un "mal" uso.

LA CARA BONITA DE UN JUEGO ES UNO DE SUS RECLAMOS, PERO NADA MÁS. COMO EN EL SER HUMANO, ES LO PRIMERO QUE SE VA A PUDRIR.

No es raro encontrar gente que usa estas redes para mostrar su mejor cara y lo bien que lo pasa, que añade gente que apenas conoce o que no nos importa, bien por engordar la lista de amigos, por cotilleo u otras razones que, al final, generan un entorno y una imagen nuestra que no se corresponde con la real. Tampoco disfrutamos de lo que nos pasa porque estamos más pendientes de compartirlo que de vivirlo. Ni os digo lo que me apena ver grupos de gente, en la calle o restaurantes, cada uno mirando su pantalla. Porque al final, las redes ¿humanizan o deshumanizan?

Con los juegos, y a otra escala, a veces tengo sensaciones parecidas. Cada vez que se anuncia una nueva GPU, un nuevo motor gráfico o una rutina que permite recrear mejor el pelo me pregunto si no nos estamos alejando de lo importante. No son extraños los debates entre la potencia de PC vs consola, que si ése juego va a 30 o 60 fps, que si las texturas están en HD o no, o si tiene dientes de sierra. ¿Es realmente eso lo más importante en torno a un juego?

Este "reconcome" me ha vuelto a la mente estos días con *Fallout 4* y las filtraciones de imágenes y vídeos antes de su lanzamiento. Aburre bastante ver siempre los mismos debates y argumentos ("no se nota el salto respecto a *Fallout 3*", "en un PC va mejor"...) que, pese a tratarse de un juego nuevo, suenan a terriblemente viejo. Para los que hemos crecido viendo píxeles y sprites como el tamaño de mi cabeza, estas discusiones resultan francamente absurdas.

La cara bonita de un juego es uno de sus reclamos, pero nada más. Como en el propio ser humano, eso es lo primero que se va a "pudrir", a envejecer, y dentro de 20 años, *Fallout 4* tendrá valor o vigencia, llamadlo como queráis, por otras virtudes que no serán los gráficos. Llámalo 400 horas de juego, infinitas posibilidades de configuración de nuestro personaje, llámalo libertad. Llámalo X. O puede darse el caso de que no llegue a ser un juego "trascendental" (a cierre de edición no lo he jugado y aún no tengo una opinión formada).

Lo que subyace es que, de forma cada vez más frecuente, se cae en debates estúpidos que ni siquiera tienen en cuenta otras variables, que en muchos casos son incluso más importantes que los gráficos. La jugabilidad (manejo, posibilidades del control...), el diseño, el ritmo, la atmósfera, la BSO, el guión... todo suma para que una experiencia conecte o no con un jugador.

Algo así me ha pasado con *MGSV*. Un juego impecable en lo técnico y jugable, un salto en la saga, pero que aún con todo, no me ha dejado la huella del primer *Solid*, de 1998. Un título que, según el estándares actuales, jugarlo en estos momentos nos pondría frente a un título "feo", pero que sigue siendo una maravilla única, atemporal, de las que marcan de por vida. Algo que ni, con toda la belleza del mundo, roza *MGSV*.

Por eso, quizá, habría que dejar las estupideces a un lado y disfrutar de los juegos por lo que son, no por lo que parecen. Porque hace 40 años la gente disfrutaba golpeando una pelota con dos palitos en una TV en blanco y negro y esa diversión, 40 años después, sigue ahí, inalterable, eterna. Y la gente que lo disfrutaba ni siquiera se planteaba porque la pelota no era más redonda o con una física más realista.

DESCUBRE LOS **JUEGAZOS** QUE SE PRESENTARON EN LA FERIA GALA

UN MONTÓN DE SORPRESAS EN PARIS GAMES WEEK

Sony cumplió su promesa e hizo novedosos anuncios en su conferencia en la pasada PGW, aunque ni fecha europea ni precio para PlayStation VR.

PS4 | SONY | ACCIÓN | 18 DE MARZO



UNCHARTED 4

NAUGHTY DOG NOS ENSEÑA LA **"MAGIA"** DE SU MULTIJUGADOR

Sony aprovechó la Paris Games Week para ofrecer nuevos detalles de su esperado *Uncharted 4*, en este caso centrados en su parcela multijugador. En la feria gala pudimos probar el Team DeathMatch 5 vs 5, el mismo modo que estará disponible en la beta que llegará el próximo 4 de diciembre para todos los que compraron *Uncharted: The Nathan Drake Collection.* Obviamente en el juego habrá otras modalidades y 8 mapas distintos, aunque no contará con servidores dedicados. En el multijugador estarán disponibles personajes de las cuatro entregas. Pero lo más llamativo son los nuevos "mysticals", ítems "mágicos" que compraremos dentro de la propia partida (una vez que hayamos reunido el dinero suficiente eliminando a otros rivales, por ejemplo) y que usaremos en el momento que queramos. Pudimos ver varios durante la demo, como uno que envolverá en llamas a nuestro personaje y nos permitirá teletransportarnos (y realizar fulgurantes ataques cuerpo a cuerpo) u otro que rodea a nuestro personaje creando un área en la que cualquier aliado será reanimado. Además, también podremos invocar a distintos apoyos controlados por la IA (francotirador, salvador, cazador, bruto...) que darán una nueva dimensión a las partidas. Y también podremos balancearnos usando una cuerda en momentos puntuales. La verdad es que, como complemento para la historia, este multijugador tiene muy buena pinta.



Exploraremos un planeta "prehistórico" usando nuestro visor de PlayStation VR,





Estarán disponibles personajes de las cuatro entregas. Podremos invocar distintos aliados, controlados por la IA.







Durante los tiroteos podremos comprar "magias" llamadas "mysticals" que nos ofrecerán distintos efectos y ventajas.

PS4 CRYTEK AVENTURA SIN CONFIRMAR





ROBINSON: THE JOURNEY

CAMINANDO ENTRE **DINOSAURIOS** CON PLAYSTATION VR

Se trata de un nuevo juego de Crytek (autores de la serie *Crysis*) que promete explotar las capacidades de PlayStation VR. Nos pondrá en la piel de un joven cuya nave se estrella en un planeta perdido y desconocido, que tendremos que explorar junto a un artefacto parlante que revoloteará a nuestro lado dándonos indicaciones y consejos (muy al estilo del espectro que nos acompaña en *Destiny*). En nuestro primer paseo por este mundo nos hemos topado con una estampida de dinosaurios que huye de lo que parece ser un tiranosaurio rex. Tanto la recreación de la vegetación como la de las distintas especies de dinosaurios promete ser espectacular, aunque lo que hemos visto nos resultó demasiado "contemplativo". Veremos...

Y ADEMÁS....



Ofrecerá dos competiciones avaladas por la FIA: la National Cup y la Manufactures Cup.

PS4 SONY VELOCIDAD 2016

GT SPORT

Una de las sorpresas de la conferencia de Sony en esta Paris Games Week fue *Gran Turismo Sport*, un juego de coches en colaboración con la FIA que, según sus creadores, no debe ser entendido ni como un "Prólogo" ni como un *Gran Turismo 7*. Ofrecerá dos tipos de competiciones: la Nation Cup (que nos permitirá competir apoyando a nuestro país) y la Manufactures Cup, en la que defenderemos los colores de nuestro fabricante de coches favorito. La beta abierta dará comienzo en primavera de 2016.



La ciudad de Detroit es el marco elegido para albergar esta futurista aventura.

PS4 SONY AVENTURA SIN CONFIRMAR

DETROIT: BECOME HUMAN

David Cage jugaba "en casa" y por ello aprovechó la ocasión para presentarnos a su nueva "criatura": Kara, una androide a la que conocimos en una demo técnica que el propio Cage presentó en 2003 y que va a terminar protagonizando *Detroit: Become Human*, una futurista aventura en la que nuestra robótica protagonista escapará de su destino para tratar de vivir entre los humanos. Suponemos que el desarrollo será "marca de la casa". Y gráficamente tiene una pinta brutal.

PS4 | SONY | TERROR | SIN CONFIRMAR

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

TERROR **VIRTUAL** SOBRE RAÍLES A LO *TIME CRISIS*

Tras probar *Kitchen* en la pasada Madrid Games Week, ya intuimos que las aplicaciones de PlayStation VR con los juegos de terror pueden darnos muchas alegrías. Y lo confirmamos en esta Paris Games Week probando *Until Dawn: Rush of Blood*, otra creación de Supermassive Games que aunque lleva al etiqueta de su juego anterior, no tendrá nada que ver. Para empezar, *Rush of Blood* será un juego sobre raíles que aunque se beneficiará de las bondades de PlayStation VR (podremos mirar en 360 grados), en el fondo recordará a un *Time Crisis*. Llevaremos un Move en cada mano y la premisa es sencilla: disparar a todo lo que se mueve y esquivar cuando toque. Un desarrollo que no nos concederá ni un momento de respiro en sus 6 niveles (que durarán unos 15 minutos cada uno). Será corto, pero intenso.



Rush of Blood será un juego de terror sobre raíles. De hecho, lo empezaremos en una montaña rusa.



Con un mando Move en cada mano, la premisa es esquivar y disparar a todo lo que se mueva.









Para sobrevivir en este entorno natural podremos "poseer" a cualquier animal.

PS4 | SONY | AVENTURA | SIN CONFIRMA



WILD

EL **"SANDBOX"** MÁS PRIMITIVO

Aparte de David Cage, otro ilustre francés que aprovechó la Paris Games Week para mostrarnos su nuevo juego fue Michel Ancel. El creador de *Rayman* y *Beyond Good & Evil* nos enseñó su *Wild*, un juego de acción y supervivencia en un mundo abierto en el que deberemos adaptarnos a un cambiante entorno natural aprendiendo constantemente y usando nuestros "poderes chamánicos" para controlar a los animales y conseguir que sus ventajas únicas nos ayuden a sobrevivir. Lo bueno es que tendremos la posibilidad de controlar a cualquier animal, lo que ofrecerá una enorme variedad de estilos de juego. Tenemos mucha curiosidad.

Y ADEMÁS....

PS4 SONY ACCIÓN/PLATAFORMAS 2016



Ratchet & Clank volverán en 2016 con una peli de animación y un juego exclusivo de PS4.



RATCHET & CLANK

UN **REGRESO** ESPECIAL Y TAMBIÉN ESPACIAL

La pareja de héroes más famosa de la galaxia (al menos, de la galaxia PlayStation), volverá el año que viene y por partida **doble**. Para empezar, con una peli de animación a cargo de Rainmaker Entertaiment, cuyo estreno **está** previsto para el 29 de abril. Y esta peli vendrá acompañada por su correspondiente juego, que será una "reimaginación" del juego original de PS2 que a su vez incorporará elementos de la peli. Lo bueno es que Insomniac Games, los creadores del juego original y de sus mejores entregas, están "en el ajo", así que podemos esperar otro divertido derroche de acción, plataformas y humor, con el arsenal más descacharrante y toda la potencia de PS4 a su servicio. A nosotros nos han convencido.



Será otro divertido derroche de plataformas, humor y acción con las armas más originales.



Manejaremos distintos tipos de "mechas" ligeros en los partidos de *RIGS* para VR.

PS4 SONY ACCIÓN SIN CONFIRMAR

RIGS

RIGS: Mechanized Combat League es un juego de acción que está preparando el estudio que Guerrilla tiene en Cambridge para PlayStation VR. Nos sumergirá en los vibrantes partidos del deporte más popular... en el año 2065: explosivas escaramuzas "deportivas" dentro de futuristas estadios cada uno con sus particularidades (en ciudades como Dubai o Rio de Janeiro) en los que manejaremos distintos tipos de "mechas" ligeros con el noble objetivo de destrozar al equipo contrario. Pero con deportividad, ¿eh?



Dreams nos permitirá crear, jugar y compartir nuestros sueños y los de otros jugadores.

PS4 SONY VARIOS SIN CONFIRMAR

DREAMS

Los chicos de Media Molecule (creadores de *LittleBigPlanet*) llevan 4 años trabajando en *Dreams*, un "espacio" en el que podremos explorar y jugar con los "sueños" de otros jugadores y crear (y compartir) los nuestros. Una idea similar a lo mostrado en los citados *LittleBigPlanet* a pero a lo grande, con una interfaz que nos dejará infinitas posibilidades de creación y con novedades como poder crear junto a otros usuarios online. Podremos probarlo en una beta en 2016.

LA REVOLUCIÓN VA A ESTALLAR EN PS4

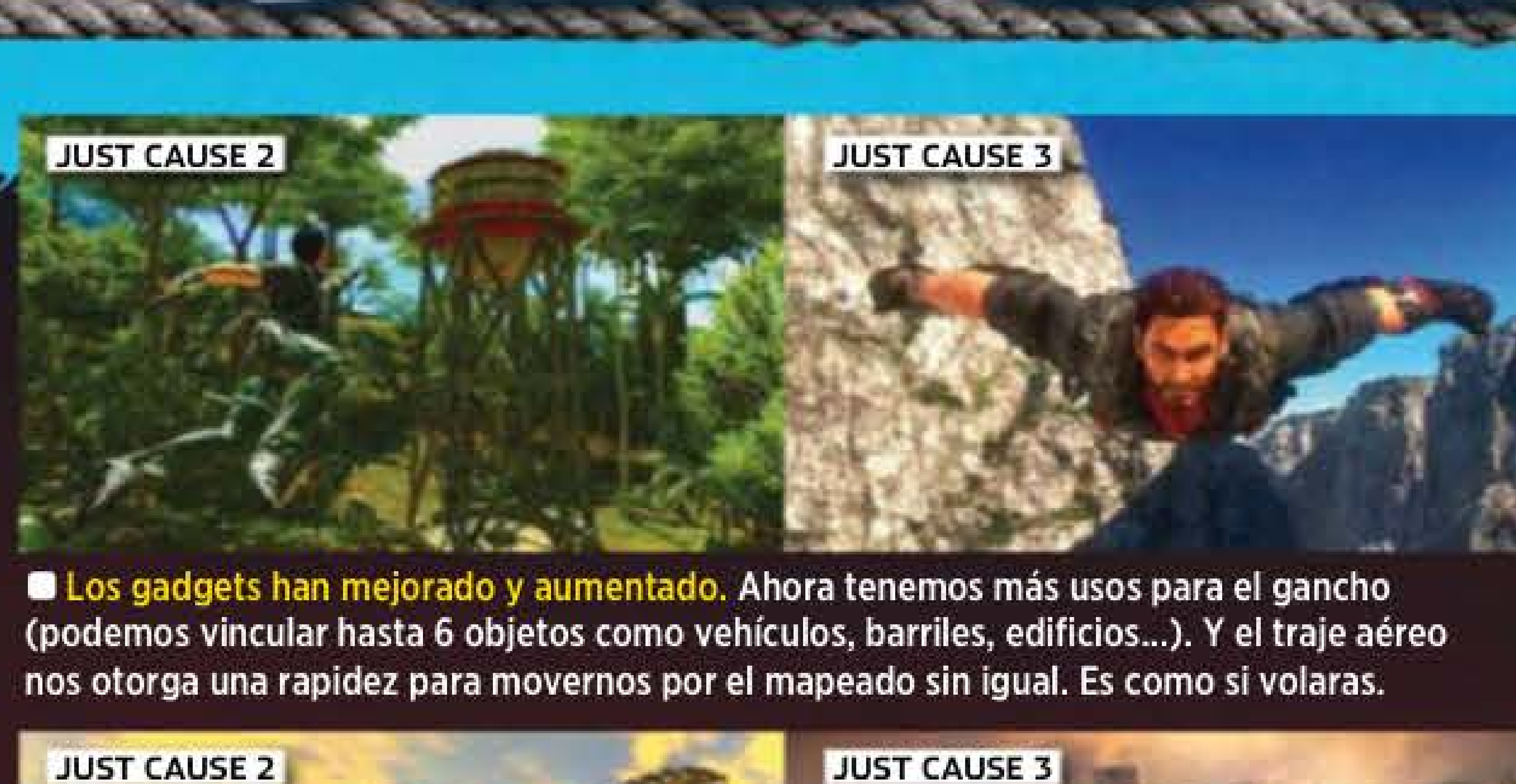
JUST CAUS

MEJORANDO LO PRESENTE

LA SERIE *JUST CAUSE* HUNDE SUS RAÍCES en un proyecto cuyo nombre provisional era "Rico: Terror in the Tropics" y en el que su creador, y fundador de Avalanche Studios, Christofer Sundberg, quería hacer un juego "en el que se pudiera saltar en paracaídas sobre el techo de un coche y seguir adelante". A la vista está que lo logró y con creces. La primera entrega de *Just Cause* (2006) fue uno de los "sandbox" más alocados de PS2. Y *Just Cause 2* (que salió en PS3 en 2010) mejoró la fórmula y sentó las bases de prácticamente todo lo que veremos en este *Just Cause 3* que verá la luz muy pronto en PS4.



Rico Rodríguez se ha dejado barba en esta tercera entrega, arrastrado por la "moda actual" en los protas masculinos (Joel de *The Last of Us*, Mad Max...)

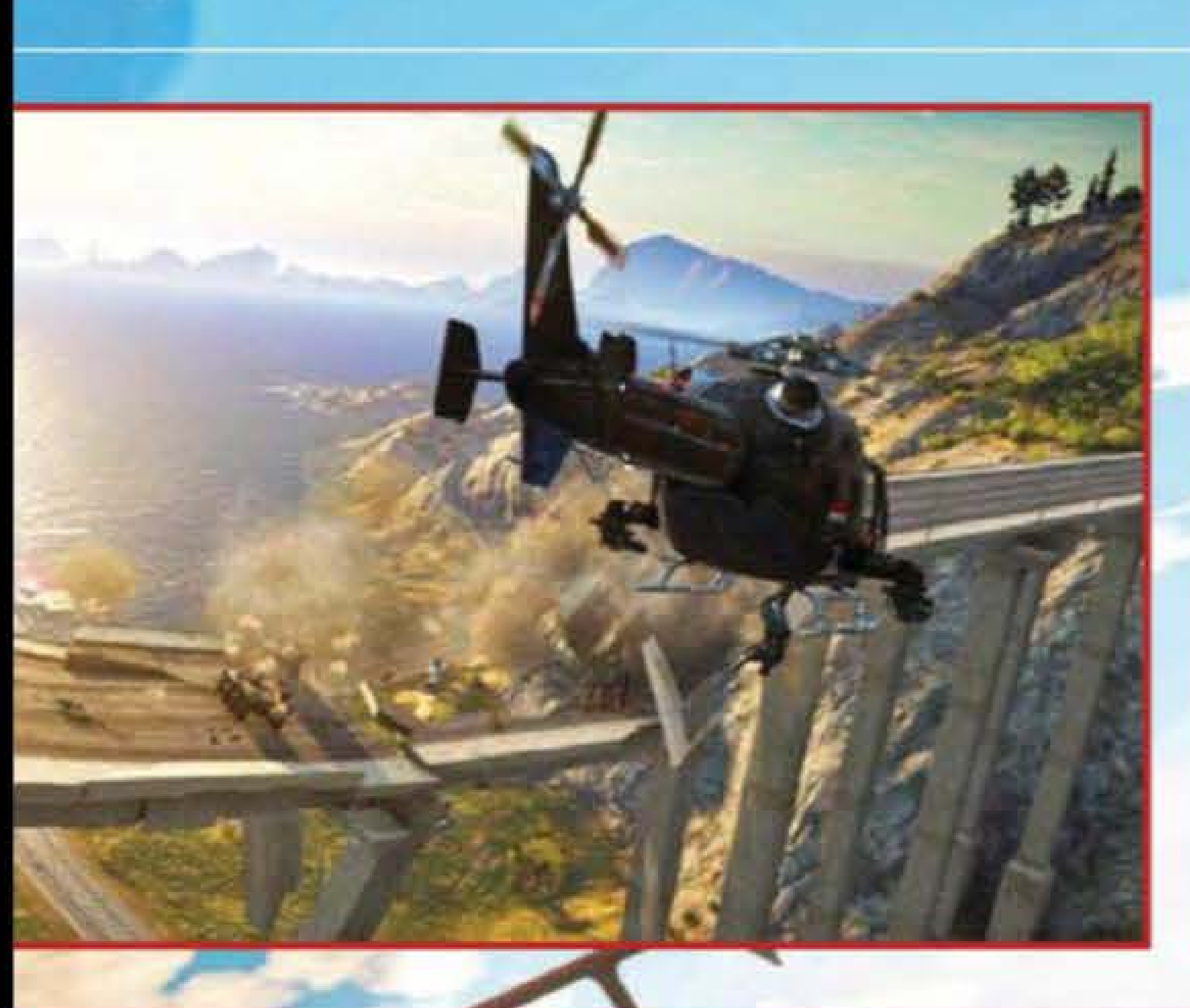


Los gadgets han mejorado y aumentado. Ahora tenemos más usos para el gancho (podemos vincular hasta 6 objetos como vehículos, barriles, edificios...). Y el traje aéreo nos otorga una rapidez para movernos por el mapeado sin igual. Es como si volaras.





El mapeado consta de unos 1000 kilómetros cuadrados. Unas dimensiones gigantescas que, por otro lado, son similares al escenario de *Just Cause 2* (que ya era enorme), aunque en éste estará todo más "concentrado" y veremos menos "espacios vacíos".





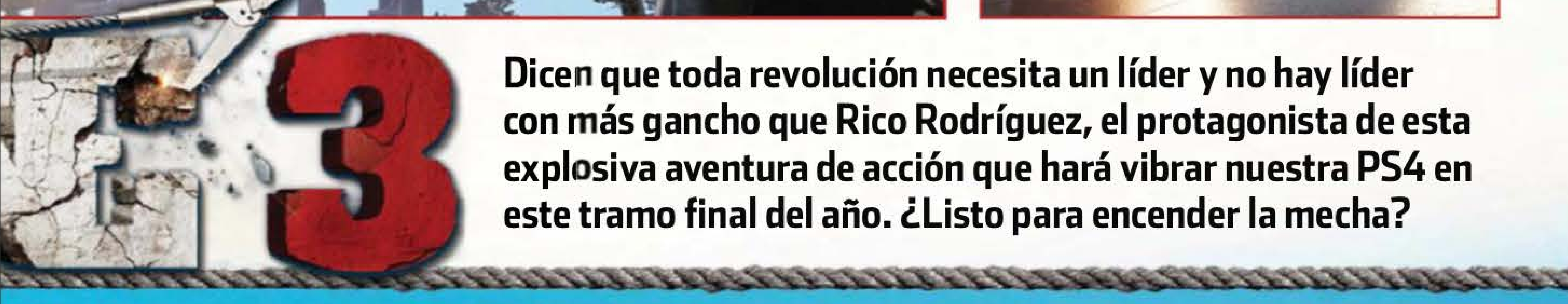
Just Cause 3 será una aventura de acción tipo "sandbox" ambientada en una isla de corte mediterráneo.



Por tierra, mar y aire, Rico Rodríguez realizará todo tipo de misiones principales y tareas secundarias, a cual más exagerada.







Dicen que toda revolución necesita un líder y no hay líder con más gancho que Rico Rodríguez, el protagonista de esta explosiva aventura de acción que hará vibrar nuestra PS4 en este tramo final del año. ¿Listo para encender la mecha?

PS4 | AVALANCHE STUDIOS /SQUARE-ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | 1 DE DICIEMBRE

El año 2015 nos ha dejado en PS4 juegazos del calibre de *Bloodborne, The Witcher III: Wild Hunt, Batman Arkham Knight, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* o el más reciente *Fallout 4*. Sin embargo, aún le queda un último cartucho. Bueno, más que un cartucho, es un auténtica bomba lo que tienen entre manos en Avalanche Studios que, tras parir el más que notable *Mad Max* hace unos meses (realizado en sus oficinas de Estocolmo), ya tienen a punto su obra más ambiciosa hasta la fecha (desarrollado por la división de Avalanche en Nueva York). *Just Cause 3* vuelve a meternos en el pellejo de Rico Rodríguez, que regresa a su tierra natal tras abandonar la organización para la que trabajaba en los dos primeros juegos. La mala noticia es que el dictador Di Ravello gobierna Medici con mano de hierro. Y lo que es peor, tiene en mente un malvado plan para explotar el Bavarium, un misterioso material con poderosas propiedades magnéticas que sólo se encuentra en la isla, y cuyo mal uso podría acarrear catastróficas consecuencias. Hace falta un héroe que lo detenga y que organice a los rebeldes para liberar Medici de su control. Y ahí es donde entramos nosotros.

El arranque del juego es toda una declaración de intenciones, con Rico Rodríguez llegando a la isla de Medici "surfeando" sobre las alas de una avioneta y destruyendo baterías antiaéreas con un lanzamisiles. Pero las cosas se pondrán feas y tendremos que hacer uso de uno de los gadgets que más vamos a utilizar: el paracaídas. Pronto nos toparemos con otros personajes secundarios como Mario Frigo (amigo de la infancia de Rico) o la doctora Dimah, que nos facilitará los otros dos gadgets fundamentales para entender *Just Cause 3*: un gancho "mejorado" (podemos usarlo para engancharnos nosotros a donde queramos o para unir distintas cosas, muchas veces con explosivas consecuencias) y un traje aéreo que nos permite planear a gran velocidad.

Una vez superadas las primeras misiones que hacen las veces de tutorial, ante nosotros se abrirá el típico desarrollo "sandbox" en el que »

***Just Cause 3* ofrecerá un abierto desarrollo en el que podremos "hacer el cabra" a nuestras anchas mientras liberamos la isla de Medici.**



UN HÉROE CON GANCHO... Y MÁS

Además de dejarse barba y presentar un aspecto más "duro", Rico Rodríguez contará con sus gadgets favoritos (paracaídas, gancho y el llamado traje aéreo). Una mezcla explosiva que se verá potenciada con un variado arsenal.

TRAJE AÉREO. Nos permite planear sobre el escenario a gran velocidad. Pero no olvidéis abrir el paracaídas a tiempo.

PARACAÍDAS. Para no estamparnos y para desplazarnos aprovechando el gancho. Podemos disparar desde él.

GANCHO MEJORADO. Podemos usarlo para engancharnos a prácticamente todo o bien para unir distintas cosas.

VARIADO ARSENAL. Pistolas, escopetas, rifles, lanzacohetes, ametralladoras, granadas... Muchas se pueden mejorar.

Proteger aliados disparando desde la parte trasera de una "pick up" es otra de las misiones.

Las misiones podrán resolverse de diferentes formas: a tiros, usando vehículos, encontrando distintos usos para el gancho... Podremos pedir que nos envíen suministros.

Cierta misión nos obligará a destruir un puente aunque este tipo de estructuras se "regeneran". No todo será destruible...

»tendremos libertad para explorar y embarcarnos en misiones principales o secundarias al ritmo que nos apetezca. A nuestros pies (nunca mejor dicho), quedará un mapeado de unos 1000 kilómetros cuadrados (similar al de *Just Cause 2*, aunque mejor aprovechado). Una extensión gigantesca que podremos recorrer a pie, impulsándonos con el binomio gancho-paracaídas (que si hay altura suficiente puede potenciarse con el traje aéreo) o bien directamente pilotando más de 70 vehículos (helicópteros, tanques, coches, motos, quads, barcos...). Medici está estructurada en 9 provincias que a su vez se dividen en diversas zonas o comarcas. Además de las misiones principales relativas a la historia, nuestro otro gran objetivo en *Just Cause 3* es liberarlas. ¿Cómo? Pues cumpliendo distintos objetivos, como encontrar y destrozar los altavoces o carteles de propaganda y las estatuas con la efigie del dictador, hacer estallar depósitos y generadores, abrir las puertas de los cuarteles para que entren las tropas rebeldes... Todo para terminar izando nuestra bandera sobre la del general Di Ravello.

Liberar los pueblos y ciudades nos dará acceso a distintos retos secundarios, como carreras de coches o de "checkpoints" volando con el traje aéreo, "frenesí de destrucción" disparando desde un helicóptero o la llamada "carrera explosiva", que nos invitará a estrellar un vehículo contra un objetivo fijado sin poder frenar una vez que arrancamos, porque si reducimos la velocidad hasta cierto nivel, el vehículo explotará... con nosotros dentro.
Dependiendo de nuestra puntuación en estos retos, obtendremos de 1 a 5 engranajes, con los que podremos activar hasta 60 mejoras en cam-

Di Ravello es el dictador que gobierna la isla por la fuerza y nuestro principal enemigo en *JC3*.

Just Cause 3 contará con un profesional doblaje al castellano.

El gancho, el traje aéreo y el paracaídas son la "santísima trinidad" de *Just Cause 3*. Con su mezcla, la diversión está más que garantizada.

pos como los explosivos (poder llevar más cantidad de granadas o que estallen "al contacto") o nuestro gancho (como llegar a unir hasta 6 objetivos, dando lugar a "cadenas" que pueden acarrear, insistimos, explosivas consecuencias). Y otro aspecto destacable de *Just Cause 3* es que si robamos vehículos y los llevamos a unos garajes específicos, los rebeldes los desmontarán y crearán nuevos recursos para nosotros (armas, vehículos...), que podremos solicitar durante las misiones, al más puro estilo *MGSV*.

En cuanto al apartado técnico, es bastante espectacular y todo se mueve con suficiente fluidez, aunque sus creadores aún no han decidido si se moverá a 30 o 60 frames por segundo. Un doblaje al castellano de calidad contrastada pone la guinda a una divertidísima aventura de acción que se perfila como otro de los bombazos del año que está a punto de expirar.

OTRAS REVOLUCIONES EN PS4

LIBERAR UN TERRITORIO DE LA OPRESIÓN de un tirano lo hemos hecho muchas veces en nuestra vida como jugadores. Es un marco que se puede adaptar fácilmente a distintos géneros: shoot'em up subjetivos, estrategia... y por supuesto a las aventuras de acción tipo "sandbox", que es donde ha dado sus mejores frutos. La opción de conquistar barrios para nuestra causa ya la teníamos en juegos como *GTA San Andreas* (que por cierto saldrá en formato físico para PS3 el 1 de diciembre), aunque aquello no tenía nada de revolucionario. Y este "ingrediente" se ha mantenido en propuestas más recientes, como *Assassin's Creed Syndicate* o el propio *Just Cause 3*.

TROPICO 5



Aunque como juegos no tengan nada que ver (*Tropico 5* es un juego de estrategia), en cierto momento habrá que buscar la independencia con la ayuda de los revolucionarios

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



La Revolución Industrial y la lucha de clases sirve como marco para *Assassin's Creed Syndicate* y una de las tareas de Jacob y Evie Frye será recuperar los barrios.

HOMEFRONT THE REVOLUTION



En *Homefront: The Revolution* lideramos a la "resistencia" en una auténtica "guerra de guerrillas" contra el ejército invasor coreano en la ciudad de Philadelphia. Saldrá en 2016.

UN MONTÓN DE VENTAJAS EXTRA PARA LOS MIEMBROS DE PLAYSTATION PLUS

PlayStation® Plus REWARDS

BENEFICIOS POR JUGAR

Como ya sabéis, en este 2015 se celebran los 5 años del nacimiento del servicio de suscripción PS Plus y PlayStation España lo ha querido celebrar con el lanzamiento de PlayStation Plus Rewards, un programa de beneficios sin coste adicional que nos dará la oportunidad de disfrutar de un montón de interesantes ofertas y no sólo relacionadas con videojuegos. Los miembros de PlayStation Plus podremos beneficiarnos todos los meses de seis nuevas ofertas en diferentes categorías, desde descuentos en viajes y combustible a precios especiales en juegos o en comida a domicilio. Además, tendremos acceso a sorteos exclusivos y ventajas permanentes, tanto de servicios PlayStation como de otras marcas.

Para beneficiarnos de estas ventajas, lo único que tenemos que hacer es entrar en **www.playstationplus.es**, acceder con nuestro ID de PSN y ver todas las ofertas disponibles. Cada mes habrá seis ofertas nuevas, divididas en dos categorías. Podremos elegir una de las dos principales (en este caso 20 euros de descuento en vuelos con eDreams o descuentos en entradas de la Liga con TicketMaster). Del mismo modo, habrá cuatro ofertas secundarias de las que podremos elegir dos, que van desde 20% de descuento en Just Eat o en Barrabes, a ahorros en carburantes con Cepsa o descuentos en juegos en Fnac, por ejemplo. Las ofertas se irán actualizando, así que no está de más que le echéis un vistazo de vez en cuando, para no perderos ninguna que os interese.
Una vez elegida la oferta que prefiramos, el sistema generará un código que tendremos que utilizar en la tienda o comercio elegido para beneficiarnos de la oferta. Cada una de las ofertas tiene un periodo de validez, que depende de la empresa, y unas condiciones de uso que podemos chequear en la web. Y surge cualquier problema, podremos ponernos en contacto con el servicio de atención al cliente en contacto@psplus.es

Pero aquí no acaba la cosa. Además de descuentos y ofertas especiales, PlayStation Plus Rewards nos ofrecerá otro tipo de ventajas que irán creciendo mes a mes. Por ejemplo, desde el 2 de noviembre los usuarios que contraten Vodafone One 300 Mb tendrán un año de PS Plus gratis y desde diciembre, todos los jugadores de la Liga Oficial PlayStation (la plataforma de e-sports exclusiva de PlayStation España), obtendrán puntos de experiencia que después podrán canjear por regalos. Además, este mes podemos apuntarnos para participar el sorteo de un pack especial, que incluirá una PS4 Darth Vader Special Edition, con mando Dualshock Star Wars, el juego *Star Wars Battlefront* y cuatro clásicos Star Wars remasterizados para PS4 para descargar de PS Store.

Lo mejor de todo esto es que es un extra a nuestra suscripción. Es decir, no tendremos que pagar más y se mantienen todas las ventajas de ser miembro de PS Plus, desde los 24 juegos anuales para PS4 sin coste adicional, al espacio para guardar partidas en la nube o el juego online en PS4 (que también da acceso a la Liga Oficial PlayStation). Lo dicho, no olvidéis pasaros por www.playstationplus.es para que no se os escape ninguna de ofertas, ventajas y beneficios.

OFERTAS ESPECIALES

Todos los meses habrá seis ofertas, divididas en dos categorías. Podremos elegir una de las dos primeras y dos de las cuatro segundas. Este mes son estas que os mostramos, para más detalles, consultad las bases en la web.

OFERTAS ESPECIALES a elegir entre:



20 EUROS DE DESCUENTO PARA VUELOS:
Disfruta de 20€ de descuento en **www.edreams.es** por compras superiores a 50€.



DESCUENTOS:
En la compra de entradas para una selección de partidos de LIGA de:



JUST EAT

UN 20% DE DESCUENTO:
Te permite elegir entre más de 200 restaurantes de comida a domicilio, con un 20% de descuento.

NO TE LO PIERDAS:
WWW.PLAYSTATIONPLUS.ES



Basta con entrar en la web de PlayStation Plus para que todos sus miembros nos beneficiemos de un montón de ventajas.

PlayStation ha lanzado un programa de beneficios exclusivos para los miembros de PlayStation Plus en España con jugosas ofertas más allá de los videojuegos.

VENTAJAS EXCLUSIVAS

Además de ofertas y descuentos, PlayStation Plus Rewards también nos premia con otros beneficios como estos:

- **UN AÑO DE PS PLUS GRATIS:** si contratas Vodafone One 300 Mb.
- **LIGA PLAYSTATION:** desde diciembre todos los participantes en los eventos de la LOPS obtendrán puntos de experiencia solamente por el hecho de jugar que podrán canjearse por distintos regalos.

SORTEOS ÚNICOS

Además, los miembros de PlayStation Plus que entremos en la web **www.playstationplus.es/sorteos** podremos participar en concursos muy especiales. Bastará con pinchar en "participar" y podremos ganar un pack especial de consola PS4 Darth Vader Special Edition, con el juego *Star Wars Battlefront*.
Además, también podremos optar a ganar entradas de cine para el pre-estreno de la película "The Walk".



OFERTAS BÁSICAS podrás elegir dos entre:



HASTA 36 EUROS DE DESCUENTO EN CARBURANTES: dispondrás de 10 cupones de carburante con un descuento de 4 céntimos por litro.



20% DE DESCUENTO: La tienda especializada en materiales de esquí y montaña te ofrece un descuento del 20% en tus compras.



HASTA UN 15 % DE DESCUENTO: En todas tus compras de juegos y accesorios para PS4 en Fnac.es



¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL SER DE PLAYSTATION PLUS?

PlayStation Plus es un servicio de suscripción que por menos de 50 euros anuales (o 4,17 € al mes), te ofrece un montón de ventajas extra si tienes una PS4.

- Acceso al **multijugador online**.
- Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.



- **24 juegos de PS4 al año**, sin ningún coste adicional.
- **Descuentos exclusivo** en **PS Store**, que se suman a las descuentos que haya activos en cada momento.
- Acceso a **Share Play**: podrás invitar a tus amigos a jugar en tu partida aunque ellos no tengan el juego en su consola.
- **10 GB de almacenamiento online**, para que tus partidas estén siempre a salvo y accesibles desde cualquier PS4.

LA OPCIÓN DE LOS **COLECCIONISTAS:** CUANDO COMPRARSE

EDICIONES ESPECIAL

Si eres un apasionado de los videojuegos y te gusta, además de jugar, coleccionar y disfrutar de tus colecciones, seguro que muchas de estas ediciones especiales te ponen los dientes largos. Pues mucho ojo, más te vale reservar, porque suele haber pocas unidades...

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

CHARING CROSS EDITION

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 99,99 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,99 €
■YA DISPONIBLE

Como todos los años, *Assassin's Creed* es uno de los juegos que nos ofrece las ediciones especiales más golosas y espectaculares de la temporada. Esta Charing Cross es la más completa gracias a la figura de Jacob.

CONTENIDO:
- Juego *Assassin's Creed Syndicate.*
- Figura Jacob Cross-Road de 26 cm.
- Caja de coleccionista, con un diorama para exponer la figura.
- Mapa de doble cara de Londres, con publicidad de la época en la parte posterior.
- Un libro de arte de alta calidad, con los bocetos artísticos que inspiraron el juego.
- La banda sonora oficial del juego.
- **Contenido digital:** 2 misiones adicionales para un jugador, con una hora extra de juego (La conspiración de Darwin y Dickens y Tren fuera de control).

EXCLUSIVA GAME

THE ROOKS EDITION

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 74,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,99 €
■YA DISPONIBLE

Mucho más asequible que la Charing Cross, esta edición de *Assassins' Creed Syndicate* tiene el mismo contenido, menos la figura, y añade una caja coleccionista diferente.



TEARAWAY EDICIÓN ESPECIAL

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 59,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 49,95 €
■YA DISPONIBLE

Por 10 euros más te llevas el simpático peluche de Iota. Una gran opción los apasionados de las plataformas.



CONTENIDO:
- Juego Tearaway Unfolded.
- Carátula alternativa.
- Peluche de Iota.
- **Contenido descargable:** Sello dorado para la cinta de la cabeza de Atoi. Traje de *God of War*. 2 papercrafts. 4 adornos. Una corona de papel para tu amigo cerdito.

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION EDICIÓN ESPECIAL

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 79,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,95 €
■YA DISPONIBLE

A cualquier fan de las aventura de Nathan le compensará la diferencia de precio.



UN VIDEOJUEGO NO ES SUFICIENTE...

ES: MÁS QUE JUEGOS

CONTENIDO:
- Assassin's Creed Syndicate.
- Una caja de coleccionista.
- Mapa de doble cara de Londres, con publicidad de la época en la parte posterior.
- Un libro de arte de alta calidad, con los bocetos artísticos que inspiraron el juego.
- Banda sonora oficial del juego.
- **Contenido digital:** 2 misiones adicionales para un jugador, con una hora extra de juego (La conspiración de Darwin y Dickens y Tren fuera de control).

EXCLUSIVA U-PLAY



BIG BEN COLLECTOR'S CASE

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 139,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,99 €
■ YA DISPONIBLE

La edición más espectacular de todas queda reservada a los que la compren en U-Play, la tienda digital de Ubisoft. Al contenido de la Rooks Edition añade la figura y la petaca.

CONTENIDO:
- Caja Edición de Coleccionista Big Ben exclusiva.
- Una figura de 30 cm de Jacob con la maquinaria del Big Ben.
- Mapa de doble cara de Londres, con publicidad de la época en la parte posterior.
- Un libro de arte de alta calidad, con los bocetos artísticos que inspiraron el juego.
- La banda sonora oficial del juego.
- Un exclusivo FuturPak.
- Una litografía numerada y exclusiva, elegida por los fans que reserven el juego (34 x 25,5 cm).
- Una petaca exclusiva de gran calidad.
- **Contenido digital:** Season Pass. 2 misiones adicionales para un jugador, con una hora extra de juego (La conspiración de Darwin y Dickens y Tren fuera de control).



CONTENIDO:
- Caja metálica.
- Colección de juegos Uncharted.
- Libro de Ilustraciones "The Art of Uncharted Trilogy".
- Pegatinas de la saga *Uncharted.*

DRAGON QUEST HEROES EDICIÓN COLECCIONISTA

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 99,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 59,95 €
■ DISPONIBLE 16 DE OCTUBRE

Aunque sea un juego de acción es un *Dragon Quest* y los Limos, los enemigos diseñados por Toriyama, son las estrellas de esta bonita edición.



CONTENIDO:
- Juego *Dragon Quest Heroes.*
- Cofre exclusivo de coleccionista.
- Peluche de Limo de 12 cm.
- Llavero de Limo.
- Cinta con distintos diseños de Limos.
- **Contenido Digital:** Set de 9 armas Limo. Dos mapas extra (Fiebre del Oro y Mapa Feliz).



RAINBOW SIX SIEGE: ART OF SIEGE EDITION

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 84,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 64,95 €
DISPONIBLE 1 DE DICIEMBRE

En un juego tan táctico como éste, donde la coordinación y el trabajo en equipo son fundamentales, una guía puede ser de gran ayuda. Esta edición la incluye, sólo que en inglés.



CONTENIDO:
- *Rainbow Six Siege.*
- Caja de coleccionista.
- Una guía táctica de 120 páginas (en inglés).
- **Contenido digital:** Pack Skins Armas Doradas.

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS ED. COLECCIONISTA

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 89,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,95 €
YA DISPONIBLE

Una edición para auténticos fans de *Destiny*, con preciosos elementos de merchandising y todo el contenido del juego. Eso sí, muy difícil de encontrar.

CONTENIDO:
- Juego *Destiny El Rey de los Poseídos.*
- Dos expansiones: La Profunda Oscuridad y La Casa de los Lobos.
- Caja metálica de Edición Coleccionista.
- Libro "La isla del tesoro" alterado con el prólogo de Cayde-6.
- Notas personales de Cayde-6 e ilustraciones.
- Conjunto de reliquias y artefactos.
- Réplica de una moneda extraña.
- Plano de arma.
- **Contenido digital:** tres objetos exóticos de clase de guardián con bonificaciones de PE, tres gestos específicos de clase y tres shaders de armadura para personalizar cualquier clase de guardián.

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 DOFLAMINGO EDITION

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 99,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,95 €
YA DISPONIBLE

Los fieles seguidores del manga recibirán como un regalo esta espectacular figura de Donquixote, el único "extra" de esta edición especial.



CONTENIDO:
- *One Piece Pirate Warriors 3.*
- Caja de coleccionista.
- Figura del personaje Donquixote Doflamingo de 16 cm. de altura.

JUST CAUSE 3 EDICIÓN COLECCIONISTA

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 99,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,95 €
DISPONIBLE 1 DE DICIEMBRE

El gancho de Rico es lo más característico de la saga *Just Cause* y en esta edición se incluye una bonita réplica, junto a un montón de contenido descargable.

CONTENIDO:
- *Just Cause 3.*
- Mapa de Medici.
- Libro de arte.
- Réplica del gancho de anclaje.
- **Contenido digital:** Paquete de vehículos armados (lancha motora Mugello Delphino GLF, buggy Urga Pocomaxa, deportivo Kerner Serpente R12).







SKYLANDERS SUPERCHARGERS DARK EDITION

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 99,99 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,95 €
YA DISPONIBLE



CONTENIDO:
- Videojuego *Skylanders SuperChargers.*
- Nuevo Portal de Poder.
- Dos Skylanders SuperChargers: Dark Spitfire y Dark Super Shot Stealth Elf.
- Dos Vehículos Skylanders: Dark Hot Streak y Dark Sea Shadow.
- Un Trofeo de KAOS.
- Un póster a dos caras de la colección Dark Edition con el set completo de Skylanders SuperChargers y sus vehículos.

Irresistible para los fans de Skylanders, ya que incluye el doble de figuras que la edición normal y además en sus ediciones Dark y el trofeo de Kaos.



DISNEY INFINITY 3.0: STAR WARS ED. ESPECIAL

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 99,99 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 59,95 €
YA DISPONIBLE

CONTENIDO:
- Starter Pack de Star Wars.
- Videojuego Disney Infinity 3.0: Play Without Limits.
- **Play Set de Star Wars: Twilight of the Republic:** figuras de Ahsoka Tano y Anakin Skywalker.
- **Play Set de Star Wars: Rise Against the Empire:** figuras de Luke Skywalker y la Princesa Leia.
- Figura interactiva de Boba Fett.
- Base de Disney Infinity 3.0.
- Tarjeta con código web (desbloquea contenido para PC y dispositivos móviles).

Los seguidores de Star Wars no podrán resitirse: esta edición incluye los Play Set de las dos primeras trilogías y la figura de Bobba Fett.





TALES OF ZESTIRIA EDICIÓN COLECCIONISTA

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 99,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 59,95 €
DISPONIBLE 16 DE OCTUBRE

Un juego de rol con una legión de seguidores que no podrán resistirse al encanto de esta preciosa edición especial cargada de material exclusivo y en una caja que queda de lujo en cualquier estantería.



CONTENIDO:
- Cuatro figuras de Chibi Kyun.
- Imagen en tela de la Dama del Lago.
- Art-book.
- Anime de 30 minutos.
- Banda Sonora.
- Caja metálica.
- **Contenido descargable:** trajes, capítulo extra.

CALL OF DUTY: BLACK OPS III JUGGERNOG EDITION



EXCLUSIVA GAME

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 199,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,95 €
■ YA DISPONIBLE

Una de las ediciones especiales más espectaculares del año. Ya sólo por la nevera, con capacidad para 12 latas de bebida, merece la pena. Pero además viene acompañada de un montón de merchandising chulísimo y mucho, mucho, contenido descargable.




CONTENIDO:
- Caja metálica: con un diseño exclusivo.
- Juggernog Mini Nevera: totalmente funcional, diseñada según el modelo de la Perk a Cola Machine. Cuenta con luz y sonidos del juego y permite enfriar 12 latas de 33 cl.
- Set de posavasoso Perk-A-Cola: con un bote personalizado para guardarlos.
- Banda sonora original: copia digital.
- Tarjetas de arte: arte conceptual exclusivo, biografía y una descripción del arma única y habilidad de los nueve soldados Black ops de elite.
- **Contenido digital:** Season Pass Mapa adicional "The Giant": revive el caos de clásico mapa Zombie de Treyarch "Der Riese" y retoma la historia Zombie con Dempsey, Nikolai, Richtofen, y Takeo donde Origins lo dejó. Packs de personalización (Weaponized, Cybor, Black Ops III): personaliza tus armas con el camuflaje, la mirilla y tarjeta de visita

FALLOUT 4 PIP-BOY EDITION

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 129,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,95 €
■ YA DISPONIBLE

Uno de los juegos más esperados de este año viene acompañado de una sorprendente edición especial con un Pip Boy portátil: podrás insertra tu smarphone y quedarte con todo el personal descargando la aplicación correspondiente. Además, se presenta en una bonita caja y cuenta con algunos interesantes extras más. Si te interesa, corre, que vuela.



CONTENIDO:
- Juego *Fallout 4* en caja de metal de coleccionista.
- Pip Boy Portátil: puede usarse con smartphones e incluye inserciones específicas para iPhone (del 4 al 6) y Samsung Galaxy 4 y 5.
- Soporte Robco Industries.
- Carcasa Cápsula.
- Guía de bolsillo del Pip Boy.
- Póster de Extras de Vault-Tec.

PS4 TAMBIÉN EN EDICIÓN ESPECIAL

Si todavía no tienes una PS4, este año no será por falta de opciones. Probablemente haya más bundles que nunca y algunos de estos packs incluyen, además de juegos, ediciones especiales de la consola. Aquí tenéis los más chulos. Eso sí, pensad en el tamaño del disco duro. La consola de 1 TB, sin juego, cuesta 399,95. La consola de 500 GB se vende por 349 euros y sus bundles rondan los 400 euros. Muchas tiendas y cadenas crean sus propios packs, así que no está de más echar un vistazo por ahí.

PS4 EDICIÓN DESTINY+ DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS

MODELO 500 GB: 429,99 €
■ YA DISPONIBLE

Esta preciosa PS4 viene acompañada de un Dual Shock 4 y de *Destiny El Rey de los Poseídos*, que incluye el juego original y sus tres expansiones.



Existe un Bundle, con la consola normal de 500 GB y el juego, por 409,95

PS4 EDICIÓN MGSV+ METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

MODELO 500 GB: 429,99 €
■ YA DISPONIBLE

Si no has conseguido la edición especial del juego quizá puedas consolarte con este elegante consola y su Dual Shock 4 a juego.



Existe un Bundle, con la consola normal de 500 GB y el juego, por 409,95

PS4 EDICIÓN COD + CALL OF DUTY: BLACK OPS III

MODELO 500 GB: 439,99 €
■ YA DISPONIBLE

Un bundle exclusivo de Game con la consola y el mando personalizado con lo colores del nuevo *Black Ops III*.





METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN ED. COLECCIONISTA

PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: 99,95 €
PRECIO EDICIÓN ESTÁNDAR: 69,95 €
■ YA DISPONIBLE

LA verdad es que ya es prácticamente imposible encontrar esta fantástica edición de uno de los mejores juegos del año, pero no nos hemos podido resistir a mostrárosla. Desde la caja, a la ráplica del brazo biónico de Skanke, todo es un lujazo.

CONTENIDO:
- *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.*
- Réplica a media escala del Brazo Biónico de Snake.
- Empaquetado exclusivo Edición Coleccionista.
- Caja metálica.
- Blu-ray documental "Detrás de las Escenas" y vídeos adicionales.
- Mapa.
- **Contenido descargable:** Pack de armamento que incluye 4 armas y 4 protectores balísticos personales. Pack de cajas de cartón que incluye 3 cajas. Pack de Uniformes de Snake que incluye 4 Equipaciones de Camuflaje. Ítems para MGO: Metal Gear Rex Helmet, AM MRS-4 Gold y WU S.PISTOL Gold. Refuerzo Metal Gear Online XP.



PS4 EDICIÓN STAR WARS + 4 CLÁSICOS STAR WARS

MODELO 1 TB: SIN CONFIRMAR
■ DISPONIBLE 17 DE NOVIEMBRE





Esta consola tan "oscura" se venderá suelta, y en dos bundles más. Uno incluirá *Disney Infinity 3.0* y el otro *Star Wars Battlefront*. Y siempre llevará un código para descargar cuatro juegos clásicos de la saga. No sabemos precios aún.

El pack incluirá también un código de descarga digital de cuatro juegos clásicos de Star Wars: *Super Star Wars, Star Wars: Racer Revenge, Jedi Starfighter y Star Wars Bounty Hunter*. Todos estos títulos se podrán jugar en PS4 por primera vez con nuevos trofeos y gráficos mejorados.

PS4 + THE LAST OF US + GOD OF WAR III

MODELO 500 GB: 409,99 €
■ YA DISPONIBLE



Si te van los clásicos te puedes estrenar en PS4 con las remasterizaciones de dos juegazos de PS3 que en PS4 se ven de miedo.

PS4 + DISNEY INFINITY 3.0

MODELO 500 GB: 409,99 €
■ YA DISPONIBLE



Otro pack muy galáctico, en esta ocasión con la consola de 500 GB y el juego de Disney en su edición básica.

PS4 + PES 2016 + DOS DUAL SHOCK 4

MODELO 500 GB: 409,99 €
■ YA DISPONIBLE

Dos mandos son básicos para disfrutar de *PES 2016* y es justo lo que te ofrece este bundle a un buen precio.

PS4 + UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

MODELO 500 GB: 349,99 €
MODELO 1 TB : 399,99 €
■ YA DISPONIBLE

Las tres aventuras de *Uncharted* remasterizadas para PS4 en dos bundles muy económicos: cuestan lo mismo que la consola sola.



NOVEDADES PlayManía

PÁGINA 38

FALLOUT 4
El juego de Bethesda se ha convertido en uno de los mejores del año gracias a su gigantesca propuesta rolera. Visitar el Yermo nunca había sido tan apasionante y desafiante.


PÁGINA 32

» Call of Duty: Black Ops III. Treyarch se ha vuelto a poner a los mandos de la famosa saga bélica para firmar una de las mejores entregas de los últimos años. El tridente que forman su campaña con cooperativo, su multijugador competitivo y sus zombis es inenarrable.


PÁGINA 42

» Need for Speed. Tras tomarse un año sabático, el arcade de conducción por excelencia ha regresado al asfalto, con una entrega pensada sólo para PS4. Ghost Games ha recuperado los conceptos del tuneo y las carreras nocturnas que tanto gustaron en la era de PS2.



PÁGINA 50

» WWE 2K16. El espectáculo de la lucha libre ha vuelto por todo lo alto, con una entrega que es la más completa de los últimos años. Puede que no innove demasiado, pero zurrarse la badana encima de un cuadrilátero y empaparse de sudor nunca había sido tan divertido.

ALUD DE JUEGAZOS

A falta de un par de juegos que llegarán a lo largo de noviembre y diciembre (*Star Wars Battlefront*, *Yakuza 5* o *Just Cause 3*), casi toda la oferta de las compañías para triunfar en la campaña navideña está ya dispuesta sobre el tapete. Sin duda, la palma este mes se la lleva *Fallout 4*, que no nos ha decepcionado lo más mínimo, pero no hay que olvidarse de varias sagas que han refrescado sus ideas, como son *Call of Duty*, *Assassin's Creed* o *Guitar Hero*. Ojalá todos los meses del año gozaran de un ritmo de lanzamientos como el de este período prenavideño.

PS4

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



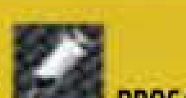
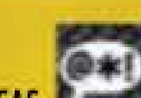
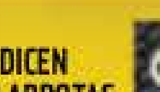
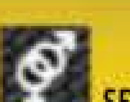
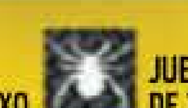
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR


CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR



EDAD JUEGO EN RED







Género:
SHOOT´EM UP
Desarrollador:
TREYARCH
Editor:
ACTIVISION
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS4:
69,99 €
Precio Ed. Coleccionista:
99,99 €
Precio PS3:
59,99 €

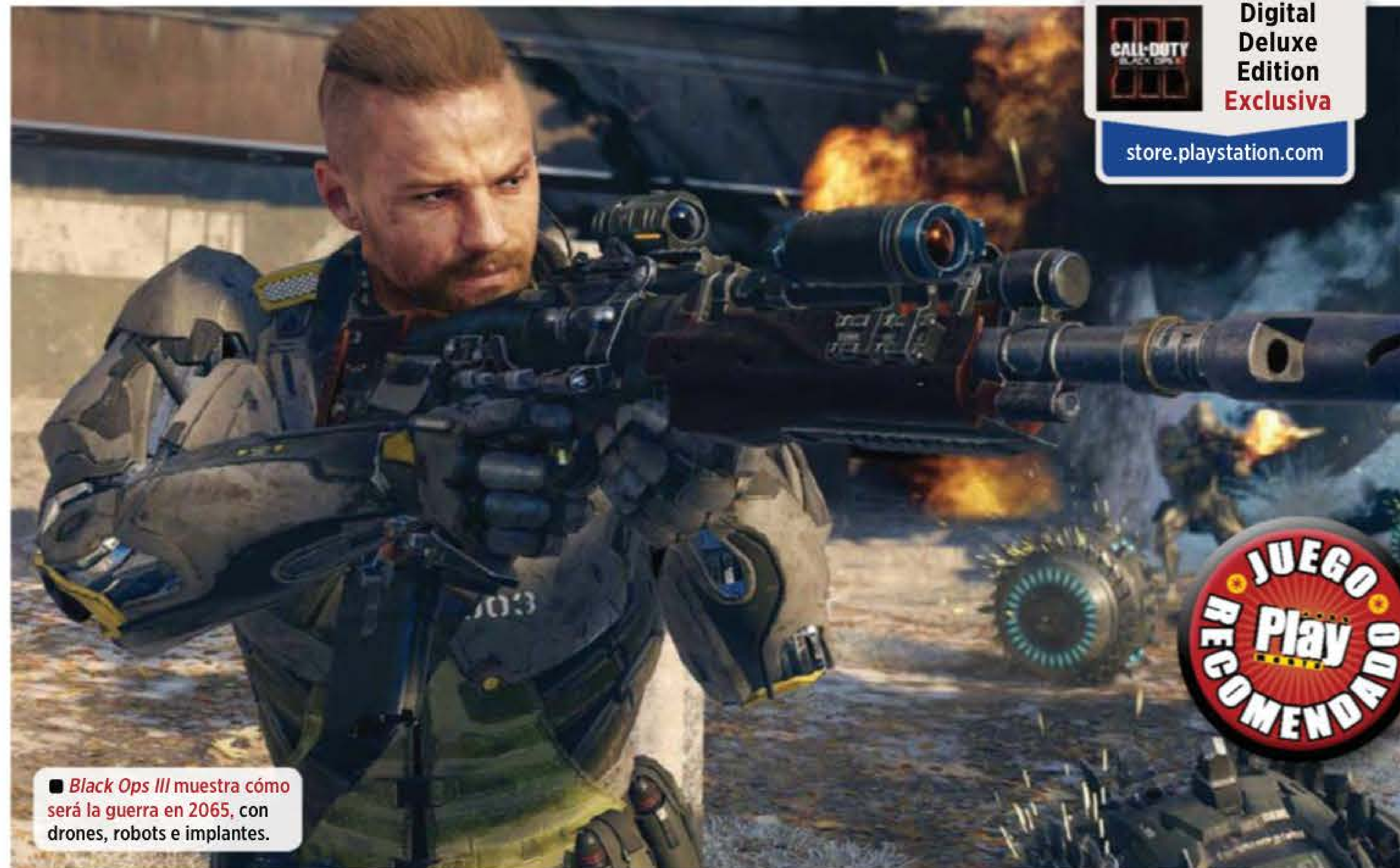








https://www.callofduty.com



Black Ops III muestra cómo será la guerra en 2065, con drones, robots e implantes.

PlayStation Store
Digital Deluxe Edition Exclusiva
store.playstation.com

JUEGO Play RECOMENDADO

LA GUERRA **MÁS GRANDE** SE DESATA EN NUESTRA CONSOLA

Call of Duty Black Ops III

En 2065 las guerras se lucharán con nuevas armas. Drones y robots asaltarán el campo de batalla, pero la emoción y el espectáculo no van a cambiar.

Treyarch tiene en sus manos una enorme responsabilidad: es el primer equipo de desarrollo que ha tenido tres años para trabajar en una entrega de *Call of Duty* y además debía superarse a sí misma tras el excelente trabajo de los dos *Black Ops* (2010 y 2012) y *World at War* (que apareció hace ocho años). Y no se han andado por las ramas; han tomado un motor gráfico mejorado (el más potente que hemos visto en la saga) y ha desarrollado el *Call of Duty* más grande, con infinidad de contenidos, modos extra y minijuegos, que se suman a los tres grandes pilares: Campaña, multijugador y zombis.

Aunque muchos jugadores se lanzarán directos al multijugador, nosotros comenzamos con la campaña. Cuarenta años después de los hechos de *Black Ops II*, la infantería vuelve a convertirse en una pieza clave para obtener el control militar en cualquier parte del mundo. Nosotros encarnamos a un miembro de Operaciones Encubiertas (tenemos que generar nuestro personaje, hombre o mujer, en un editor) con el que atravesaremos 11 niveles que nos llevan desde Singapur a Zurich o El Cairo a lo largo de 10 horas, batiendo todo un récord para la saga. Se trata de la campaña más ambiciosa, con mucha más carga narrativa (las secuencias son en tercera persona) y un argumento que trata los horrores de la guerra sin remilgos, con secuencias salvajes y un viaje al subconsciente de los soldados. El desarrollo es más abierto que en juegos

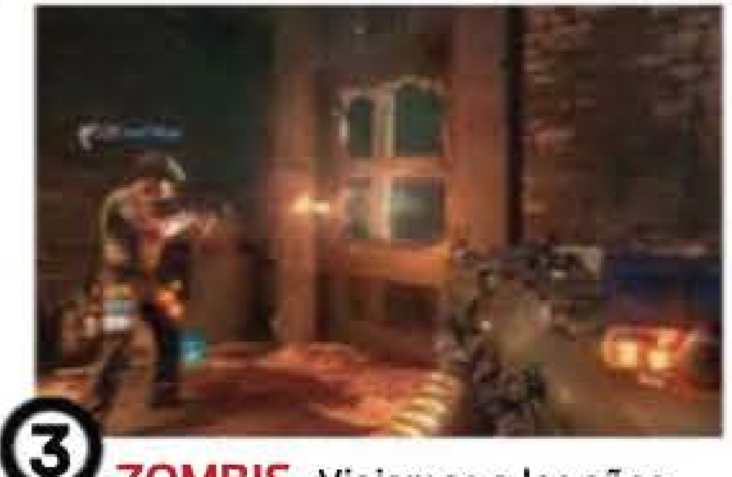
LOS TRES PILARES DE *CALL OF DUTY BLACK OPS III*



1 CAMPAÑA. 11 niveles, también en modo cooperativo, en los que descubrimos los secretos militares que se guardan en el año 2065.



2 MULTIJUGADOR. Partidas online, con un sistema de progreso impecable y múltiples opciones de personalización.



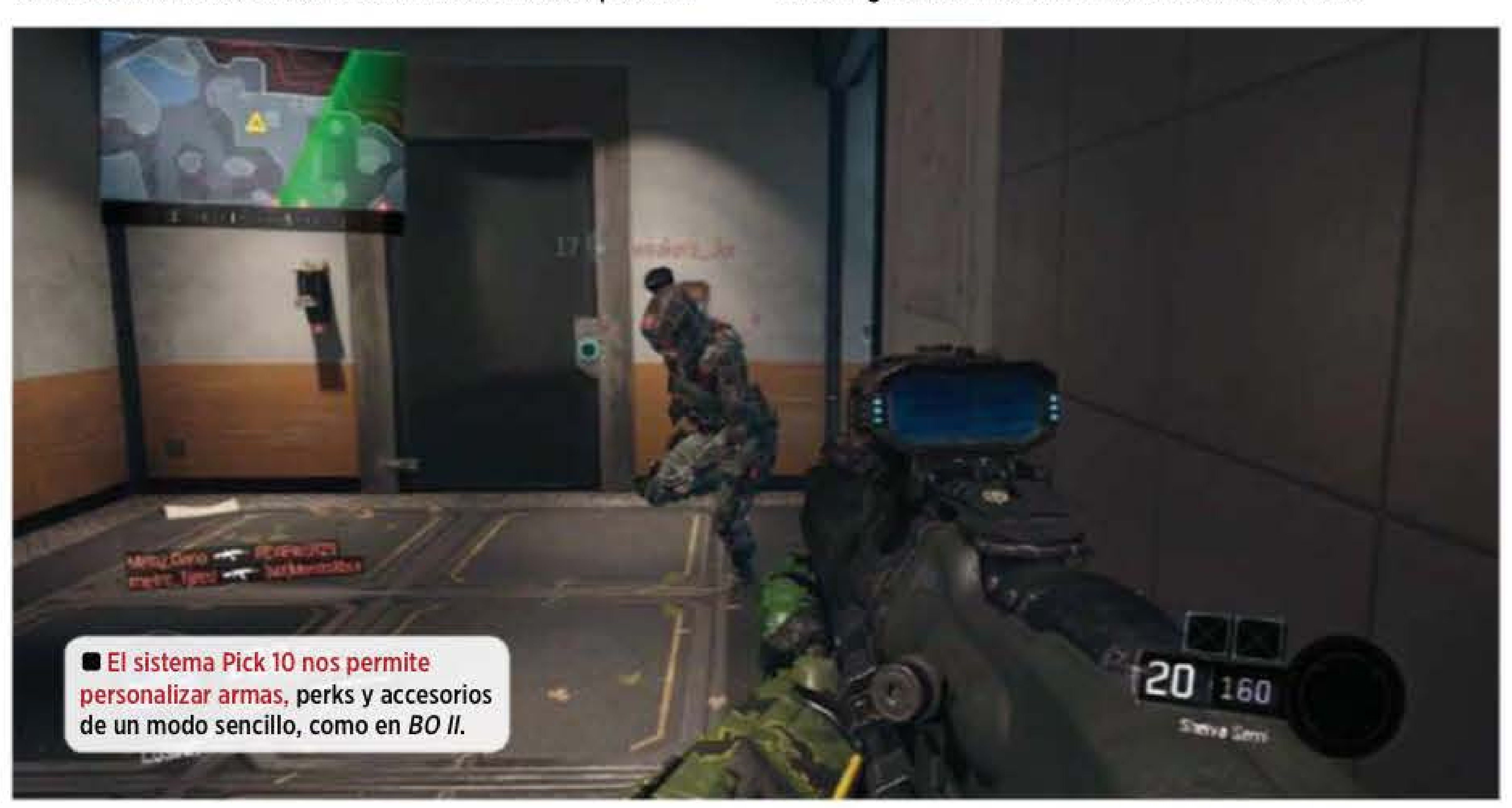
3 ZOMBIS. Viajamos a los años 40 para enfrentarnos a las oleadas de muertos vivientes que asolan las calles de Morg City.

Los especialistas son nuestros personajes en el multijugador. Cada uno posee dos habilidades.

Personalizamos a nuestro soldado para la campaña y podremos verle en las numerosas secuencias de vídeo en tercera persona.



Toda la campaña se puede jugar en modo cooperativo, junto a tres amigos. Los niveles están abiertos desde el inicio.



El sistema Pick 10 nos permite personalizar armas, perks y accesorios de un modo sencillo, como en *BO II*.

ASÍ SE JUEGA A DEAD OPS ARCADE II



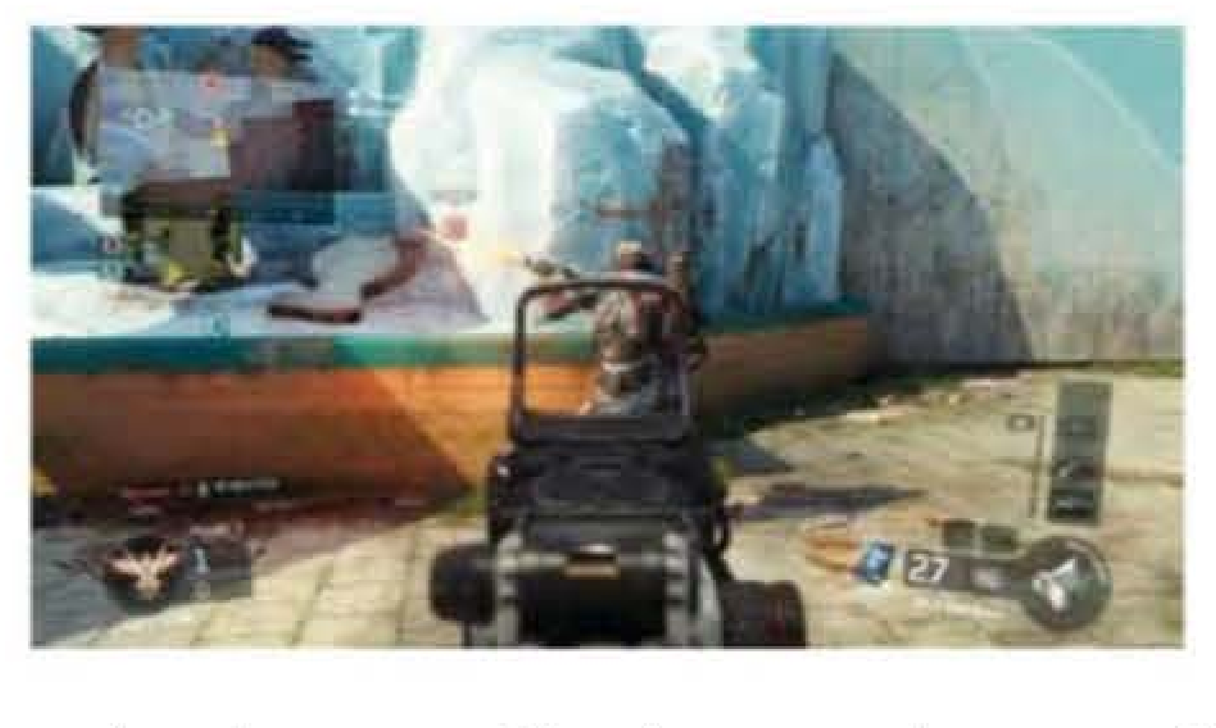
DESDE ARRIBA. Aniquilamos a los zombies como en *Super Smash TV*. Disparamos con el stick derecho.



EN PRIMERA PERSONA. La perspectiva de este minijuego cambia al alcanzar algunos niveles.



EN COCHE. Nuestro objetivo es atropellar al mayor número de zombis, sin descuidar nuestra posición en carrera.



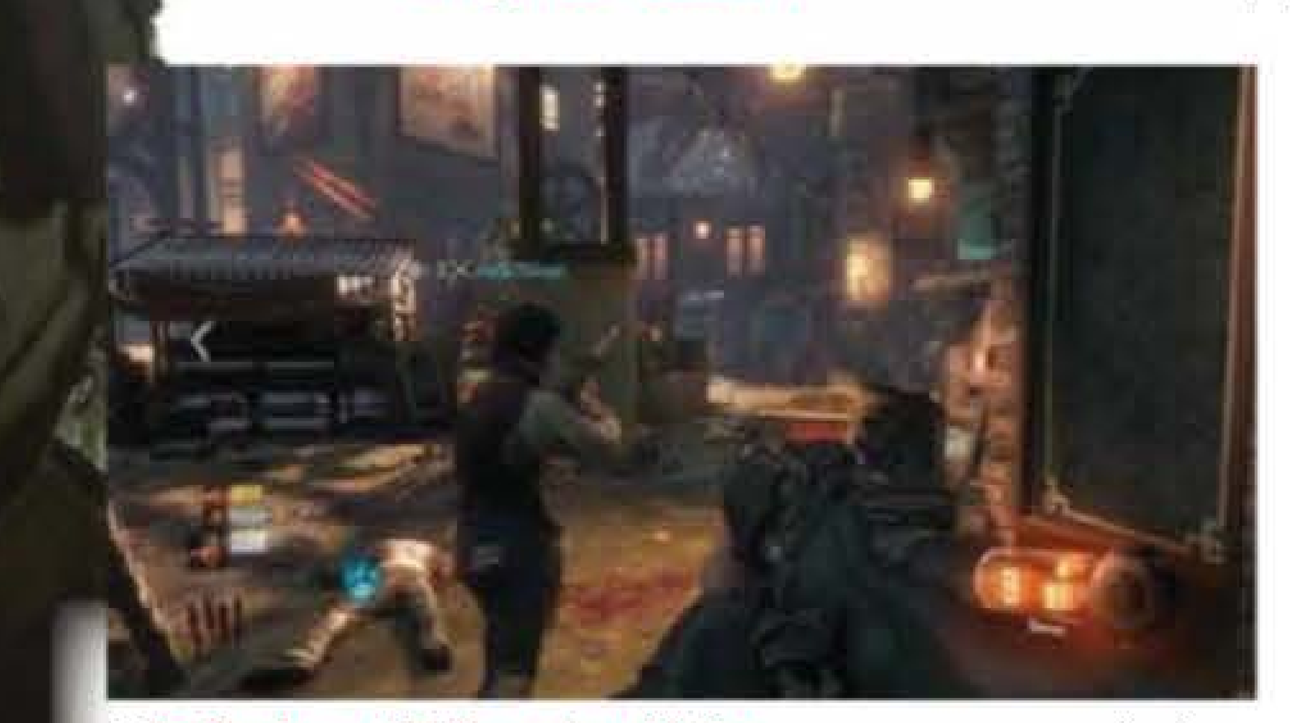
anteriores (aunque no faltan las secuencias "hollywoodienses" ni los niveles a bordo de vehículos, libres o sobre raíles) y la presencia de robots consigue que por primera vez nos enfrentemos a enemigos finales, que soportan más daño y tienen puntos débiles. En cualquier punto de la campaña podemos unirnos a otros tres amigos y jugar en modo cooperativo y, antes de comenzar cada nivel, tenemos tiempo para personalizar nuestras armas y habilidades, llamadas cybercore, en un piso franco, donde también podemos practicar en un modo de juego por oleadas o consultar información contextual en un terminal.

Una vez que hemos entrado en calor, saltamos al modo online, auténtica joya de la corona de *Black Ops III*. En este apartado, las mejoras son sutiles (no había mucho que mejorar respecto a *BOII*) y recuperamos el sistema pick 10 para personalizar a nuestro soldado: ya sabéis, tenemos 10 elementos disponibles entre armas, accesorios, perks.... Es un sistema de personalización impecable, que gana en profundidad con la inclusión de los especialistas (cada uno puede escoger una habilidad especial, entre dos exclusivas de cada clase) y que además nos permite pintar las armas en un taller, crear nuestros propios emblemas y desbloquear nuevos aspectos.

A la hora de jugar, el ritmo es frenético, sin cambios sustanciales respecto a lo conocido, pero con la posibilidad de ejecutar nuevos movimientos que redundan en más verticalidad: salto doble, correr por la pared y combatir bajo el agua.

Esta nueva forma de jugar apenas requiere un par de partidas de práctica y los mapas son tan equilibrados que en pocos minutos estábamos disfrutando salvajemente, más que en *Advanced Warfare*, *Ghosts* o *Modern Warfare 3*, por ejemplo.

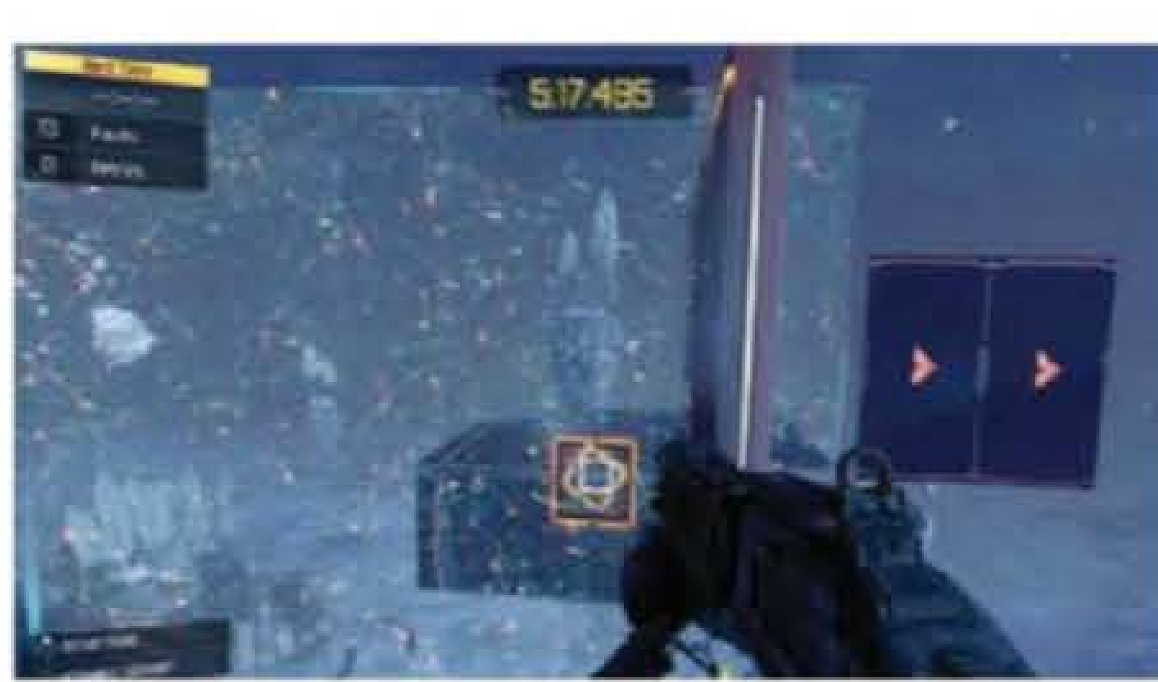
En el modo de dificultad realista de *Black Ops III*, morimos al recibir un solo disparo. Y la I.A. enemiga tampoco nos lo pone fácil.



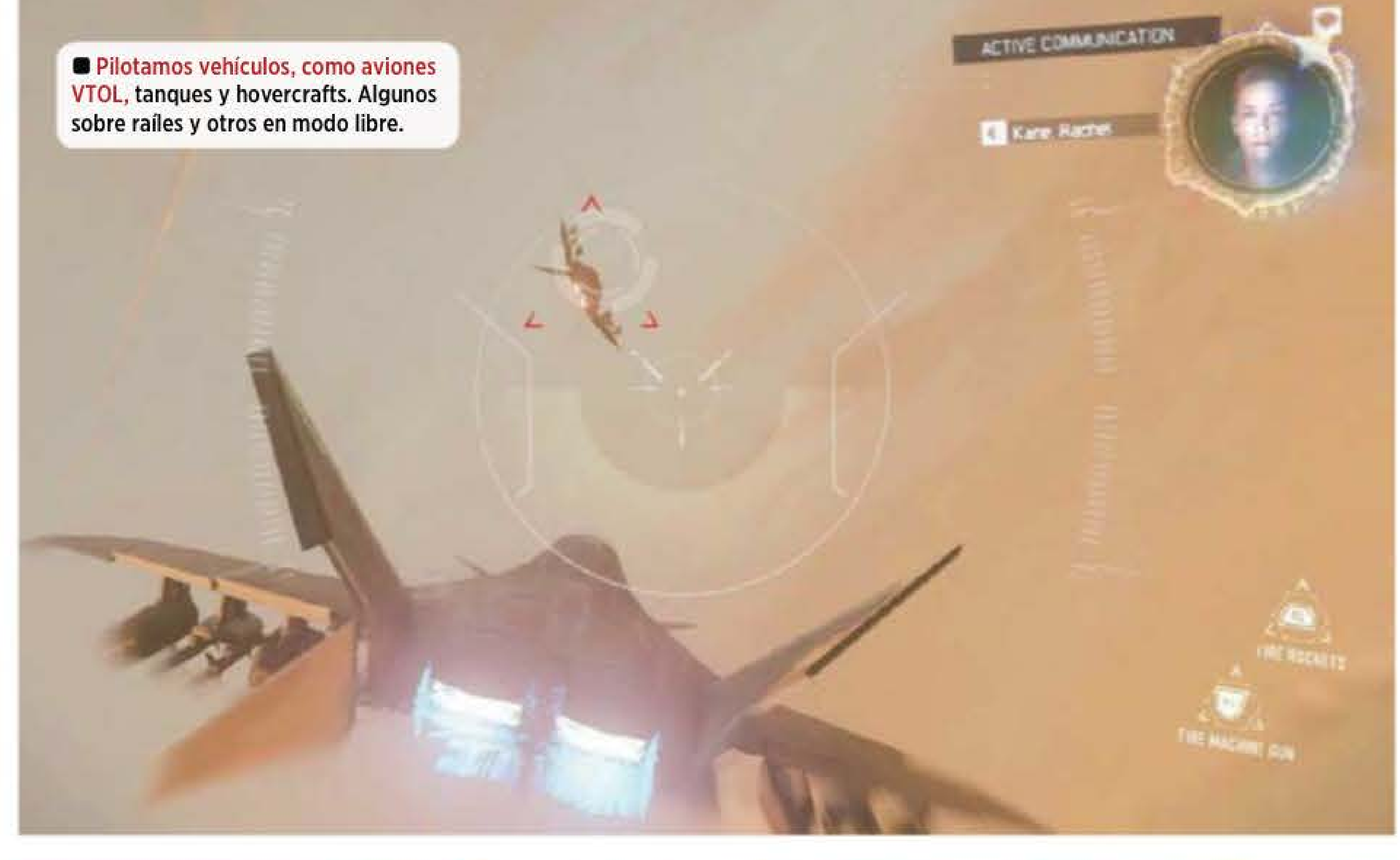
En Shadows of Evil nuestro objetivo es recuperar una serie de reliquias... y sobrevivir a oleadas de zombis (y cosas peores).



El ritmo de juego en el multijugador es frenético, con modos clásicos, como Deathmatch, Guerra de banderas, Uplink...



El modo Free Run es una carrera contrarreloj por un circuito virtual, con movimientos de parkour.



Pilotamos vehículos, como aviones VTOL, tanques y hovercrafts. Algunos sobre raíles y otros en modo libre.


Los escenarios de la campaña nos llevan desde Singapur a Zurich, el Cairo o Etiopía.


Podemos manipular robots (o destrozarlos) con las habilidades cybercore, que mejoran con experiencia.


En los límites de la ciencia ficción, el argumento también nos lleva al subconsciente de otros soldados.


Hay nuevos movimientos como salto doble, correr por la pared y combatir bajo el agua.

Por primera vez en un *Call of Duty*, nos enfrentamos contra robots acorazados, que hacen las veces de enemigos finales.

Para redondear este aspecto, vuelve el sistema de rangos, prestigios y desbloqueos que tan bien ha funcionado en toda la saga, y se completa con un sistema de recompensas aleatorias, el mercado negro, en el que podemos invertir nuestras ganancias a cambio de mejoras (visuales y funcionales) similares a los paquetes de ayuda del último juego.

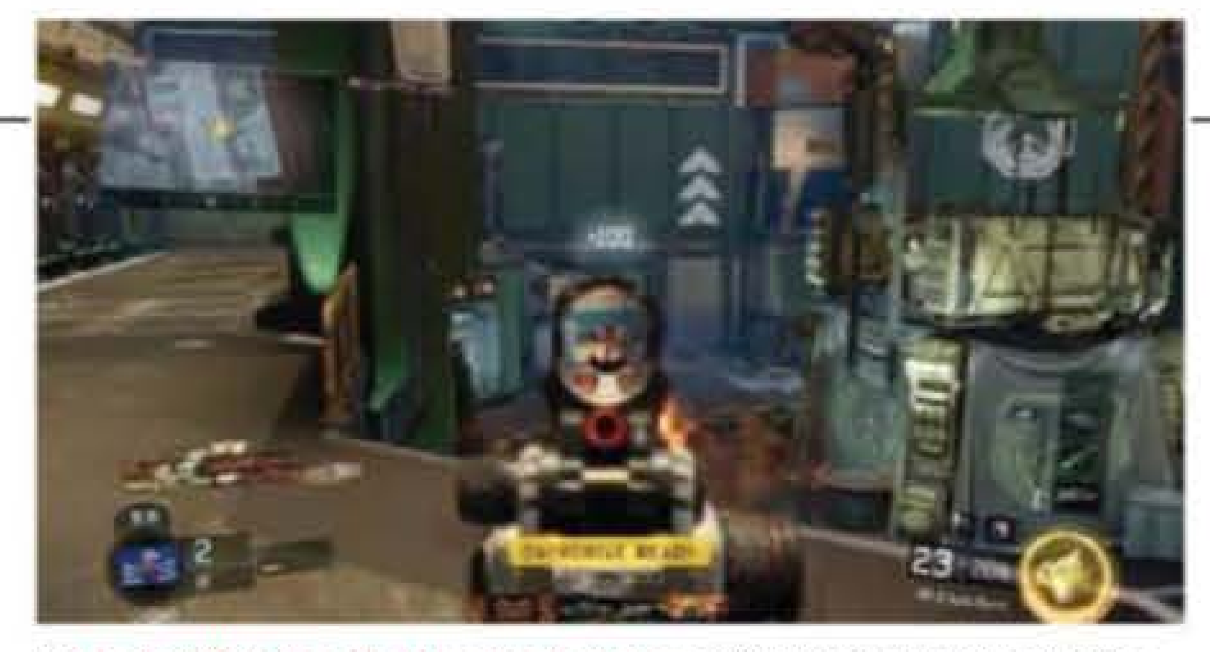
El tercer engranaje en esta maquinaria bélica es el modo zombis, subtitulado *Shadows of Evil*. En esta ocasión se trata de la historia de cuatro supervivientes (con el rostro de los actores Jeff Goldblum, Ron Perlman, Heather Graham y Neal McDonough) que se enfrentan a oleadas de no muertos en la ciudad ficticia de Morg, durante los años cuarenta. Se trata de un escenario grande y lleno de secretos, que nos permite acceder a nuevas zonas gracias a la habilidad de transformarnos en bestia (un tiempo limitado en cada oleada) y personalizar nuestras armas y habilidades con bolas de chicle, que tenemos que sacar de máquinas expendedoras. Además de los tres modos principales, *Call of Duty Black Ops III* está cargado de contenido adicional: tenemos a nuestra disposición modo Free Run (inspirado en *Mirror's Edge*) para recorrer circuitos virtuales contrarreloj, utilizando movimientos de parkour. Cuando terminamos la campaña, también se desbloquea el modo pesadilla, en que cambia el argumento y el orden de los niveles, y

MODOS CLÁSICOS PARA EL MEJOR **MULTIJUGADOR**


1 **BAJA CONFIRMADA** regresa junto con clásicos como Todos contra todos, Duelo a muerte por equipos y el modo Guerra terrestre.


2 **POR ZONAS** jugamos Punto caliente, Dominación, Demolición y la tradicional guerra de banderas. Todos enfocados a los e-Sports.


3 **ENLACE** regresa desde *Advanced Warfare* junto a Gun Game y un nuevo modo, en que escoltamos o atacamos a un robot.



Las habilidades de los especialistas están muy equilibradas y se recargan con el tiempo (se pueden acelerar con perks).



Para completar la trama podemos consultar información adicional en un terminal, en nuestro piso franco.



El estilo de mapas simétricos, firma de Treyarch, garantiza un multijugador más igualado y emocionante.





nos enfrentamos a zombis en el año 2065, y en el piso franco podemos desbloquear *Dead Ops Arcade II*, un minijuego retro (también con cooperativo para cuatro) que rinde homenaje a clásicos de los 90 como *Super Smash TV* o *Super Off Road*.

Sin embargo, más no significa necesariamente mejor. En el caso de *Black Ops III* encontramos un "shooter" sólido como una roca (mantiene los 60 FPS con una resolución de 1080p sin problemas) espectacular y frenético en el multijugador, pero que no se ha atrevido a innovar con las mecánicas. Sólo destaca un nuevo modo, en el que nos convertimos en escolta de robots, que se suma a los tradicionales Duelo a muerte por equipos, Punto caliente, Baja confirmada, Enlace, Guerra terrestre... El modo zombis también es conservador, y recupera el estilo tradicional (después de los viajes en autobús de Tranzit de *Black Ops II*) con algún giro, como las transformaciones. Y La campaña, pese a su profundidad y a que se puede disfrutar en modo cooperativo, es víctima de su propia ambición: el argumento, que raya más con la ciencia ficción que con una experiencia de guerra, es capaz de perdernos y ocasionalmente se rompe el ritmo de los combates con secuencias de vídeo. Su enfoque es muy inquietante, pero no tiene momentos tan épicos como los que vivimos en *Modern Warfare* o el primer *Black Ops*.

En definitiva, Treyarch ha cumplido su misión: *Black Ops III* es el mejor *Call of Duty* de la generación, y su multijugador calará mucho más en la comunidad que *Ghosts* o *Advanced Warfare*. La campaña cooperativa, el modo zombis y la enorme cantidad de extras también caminan en la buena dirección, pero su planteamiento es demasiado conservador y no consigue revolucionar esta saga como muchos usuarios estaban pidiendo.



Modificamos las armas con ópticas y accesorios, y podemos pintarlas en un taller. También podemos personalizar el emblema.



Podemos usar visión aumentada para detectar enemigos en zonas oscuras, o el radio de acción de las granadas.

BALAS CONTRA LOS MUERTOS VIVIENTES

Shadows of Evil nos devuelve las oleadas de zombis (sin exoesqueleto). En esta ocasión la historia y los personajes están bañados por el estilo del cine negro, con mucho sentido del humor y un enfoque cinematográfico. El buen trabajo de los actores protagonistas ayuda.



NUEVOS ENEMIGOS se unen a la horda de muertos vivientes que nos persigue desde *World at War*.



LA BESTIA es una transformación que nos permite activar interruptores y trepar a zonas elevadas del mapa.



LOS CUATRO HÉROES deben recuperar unas reliquias dispersas por el intrincado plano de Morg City.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

Multijugador perfecto. Campaña, zombies, extras... es el más grande de la saga.

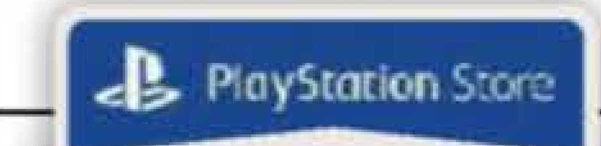
» LO PEOR

Fallos en el ritmo de la campaña. El planteamiento es muy conservador.

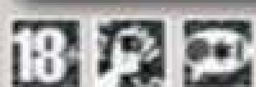
Te gustará + que... ADVANCED WARFARE

Te gustará + que... COD GHOSTS

89	**» GRÁFICOS** 60 FPS constantes, escenarios detallados, partículas brutales.
88	**» SONIDO** Buen doblaje, aunque la BSO no es tan buena como en anteriores.
90	**» DIVERSIÓN** El multijugador es insuperable. Campaña y zombies, a gran nivel.
92	**» DURACIÓN** El más largo de la saga, cargado de extras y desbloqueables.
NOTA 91	Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBI QUEBEC**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
The Rooks Editions: **79,95 €**
Charing Cross Edition: **99,99 €**







JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**	RESOLUCIÓN **1080 P**

assassinscreed.ubi.com



Arrojar a los villanos del tren es solo una muestra de lo que han cambiado los tiempos para los Asesinos.

ANIQUILANDO AL **TEMPLE** COMO **CABALLEROS**

Assassin's Creed Syndicate

El regreso anual de los Asesinos viaja a la majestuosa Londres para ofrecer una de las entregas más sólidas de los últimos años. Lovely, my dear!

El anterior *Assassin's Creed Unity* dejó un sabor agridulce entre los usuarios, pero por suerte, este año se ha tenido más puntería con *Syndicate*. Viajamos a la Londres de 1868, con los gemelos Jacob y Evie Frye como protagonistas. A no ser que estemos dentro de una misión principal, podemos pasar a controlar uno u otro cuando queramos. A medida que les asignamos puntos de experiencia, podemos ganar nuevas habilidades, que en Evie se orientan más al sigilo y en Jacob a la lucha.

En principio, las misiones sonarán a los veteranos: espionaje, asesinato, robo de objetos, búsqueda de tesoros... Sin embargo, se añaden varias novedades curiosas, como el uso de carruajes para desplazarnos por la ciudad (podemos montar en cualquiera que veamos) o la nueva punta de cuerda, una pistola que lanza un gancho con cuerda para que trepemos de un plumazo a cualquier altura o para desplazarnos horizontalmente entre cornisas. También podemos reclutar a miembros de la banda de los Rooks para que se enfrenten al grupo rival, los Blighters. Reclutarlos es tan fácil como pulsar R1 cerca de ellos. En el catálogo de armas, contamos con kukris, puño americano o un bastón con punta. Respecto a los ataques a distancia, hay cuchillos arrojadizos, pistola, dardos, bomba de humo y la nueva bomba voltaica, que lanza descargas a un grupo de enemigos. No hay tanta variedad de armas como en otras entregas, pero sí se mantiene el estilo de lucha de *Unity*... De nuevo con una IA enemiga algo

Jacob Frye es un tipo impetuoso y agresivo, mientras que su gemela Evie es más sigilosa y "estratega".

ASÍ CONQUISTAMOS **LONDRES** PARA LOS **ROOKS**

1 **CIERTAS MISIONES** secundarias consisten en secuestrar o asesinar cabecillas de los Blighters. Al superarlas, liberas una parte del mapa.



2 **CUANDO TODAS** las partes de un distrito son liberadas, podemos iniciar la guerra de bandas. En ella, peleamos contra el líder del distrito.



3 **TRAS VENCER,** los Blighters desaparecen del área. Podremos reclutar Rooks que veamos en la calle para que ayuden en otras misiones.



Los famosos son más numerosos que nunca. Aquí está Graham Bell, pero veremos a Darwin, Dickens, Arthur Conan Doyle...



El sigilo (el punto fuerte de Evie) ha vuelto a ganar importancia. Los cuchillos arrojadizos y los dardos resultan muy útiles.



La punta de cuerda otorga mucha fluidez a la exploración. Si no hay obstáculos delante, podemos disparar donde queramos.





Podemos elegir si controlar a Jacob o a Evie cuando queramos, salvo dentro de las misiones principales.

torpona. Donde sí ganamos una enorme variedad es en el catálogo de misiones secundarias, que esta vez sólo están pensadas para el juego en solitario. Es en ellas es donde el juego se suelta la melena, con montones de tareas (ojo a la nueva dinámica del secuestro de personajes, que nos permite "escoltarlos" sin ser detectados) y, sobre todo, un sinfín de personajes que todos reconoceréis por los libros de Historia. Ese es, sin duda, uno de los puntos fuertes de esta entrega.

La trama es mucho más atractiva que en títulos previos y se salpica con mitología, diálogos interesantes y constantes apuntes sobre la apasionante Revolución Industrial que se había iniciado en la época. ¿Y el rendimiento técnico? En principio es muy parecido al que vimos en *Unity*, lo que implica unos estupendos efectos de iluminación y especial detalle en los primeros planos. Sí, también hay bajones en la tasa de frames (sobre todo cuando vamos en carruaje), pero en general hay mucha más solidez, sin bugs extraños. Se ha decidido reducir un poco el número de personajes, pero sin renunciar a algunas situaciones de multitudes que dan mucho ambiente. Otro punto fuerte es la recreación de los escenarios. Es una gozada escalar el Big Ben o el Palacio de Buckingham, por ejemplo. En definitiva, *Assassin's Creed Syndicate* es un juego mucho mejor orientado que el anterior, que no intenta despistarnos con retos multijugador innecesarios, sino que se centra en lo importante: una buena historia en la que participen personajes con carisma.



Si habéis viajado a Londres, reconoceréis muchos edificios históricos. ¡Qué rimbombante es el Palacio de Buckingham!



El villano de turno es Crawford Starrick, un ambicioso templario que quiere dominar todo el globo desde Londres.

» LA PAUSA QUE ALIMENTA

Las misiones principales nos van a robar un buen puñado de horas, pero hay mucho más que podemos aprovechar para entretenernos en el juego.



MEJORAR a los personajes no sólo es entretenido. También es necesario para superar zonas complejas. Podemos añadir habilidades, adquirir nuevas armas, etc.



ADEMÁS DE JACOB Y EVIE, vemos la historia en el presente de Shaun y Rebecca mediante escenas de vídeo. Quizá haya otra protagonista más...



LAS MISIONES SECUNDARIAS son más numerosas que nunca. Vuelven los crímenes para investigar y también hay Club de Lucha, carreras, coleccionables...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La recreación de Londres y de sus personajes históricos.

» LO PEOR

Esos tirones en la fluidez... Algunas misiones tienen mecánicas "quemadas".

Te gustará + que... A. CREED UNITY

Te gustará − que... GTA V

85	**» GRÁFICOS** Monumentos y luz preciosos. Hay tirones en el "frame rate".
88	**» SONIDO** El habitual (y cuidado) doblaje al español. Música muy adecuada.
89	**» DIVERSIÓN** Mucho más ameno y variado que otras partes. Falla la IA.
87	**» DURACIÓN** Una campaña de cerca de 20 horas y decenas de retos extra.
NOTA 87	**Más protagonismo para la historia y para las mecánicas nuevas. ¡Bien hecho! Eso sí, arrastra algún error técnico.**







Género: **ROL**
Desarrollador: **BETHESDA**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **129,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

bethsoft.com/es-es/games/fallout_4



■ *Fallout 4* nos ofrece un enorme mundo de posibilidades que mezclan rol y acción con acierto.

JUEGO Play RECOMENDADO

EL **APOCALIPSIS** NUNCA FUE TAN ESPERANZADOR

Fallout 4

Es un lugar sucio, peligroso y hostil en el que vivir, pero nos lo pasamos tan bien que nos vamos a quedar en el Yermo durante meses.

El refugio 111 abre sus puertas y nos ofrece un nuevo Yermo para explorar. Boston es un protagonista principal pero, al contrario de lo que sucedía en *Fallout 3* y *New Vegas*, nuestro héroe sí que tiene una historia que contar en este devastado mundo. No es solo que al tener voz por primera vez pueda contarnos su historia, es que tiene algo interesante que contarnos, en una trama que no os destriparemos pero que sí tiene emoción y un protagonista que sí que sirve como hilo conductor y no como mero espectador.

El tamaño del escenario es más pequeño, en cuanto a superficie, que en anteriores entregas pero el volumen de juego es igual o mayor, gracias a la verticalidad del diseño de niveles, tanto en edificios como en escenarios bajo tierra. Siempre hay algo que descubrir e investigar en nuestra exploración y ya no hay tantos espacios vacíos entre las distintas localizaciones. El diseño de niveles es, en este sentido, mucho más parecido al de *Skyrim*, con pequeñas "mazmorras" (edificios en este caso) que nos obligan a explorar concienzudamente para dar con la salida. El Yermo está repleto de criaturas mutadas por la radiación: cucarachas, escorpiones, osos, vacas, moscas... y nosotros también podemos "mutar" para adaptarnos a los horrores la radioactividad gracias a las inmensas opciones de personali-

LA RUTINA DIARIA DEAMBULANDO POR EL **YERMO**



1 HISTORIA. Nuestro personaje despierta 200 años después de la caída de las bombas en su refugio 111. Comienza una nueva vida.



2 EXPLORACIÓN. Escenarios mucho más variados que en anteriores entregas y en los que podemos interactuar hasta con el último detalle.



3 COMBATES. Son mucho más fluidos y precisos que en pasadas entregas, asemejándose más a un shooter que a otros juegos de rol.

■ Las servoarmaduras son totalmente personalizables. Desde las piezas a la pintura, como Iron Man.



El escenario de juego, Boston, es mucho más colorido y ofrece más ambientaciones distintas que el de pasadas entregas.



Nuestros compañeros siempre nos echan un cable en los tiroteos, nos dan pistas, sirven de baúl adicional... Hay 12 distintos.



El Yermo está repleto de criaturas que desean "devolvernos al refugio". Suerte que somos la pera disparando.



NUKA-COLA PARA TODOS Y ALGO...



DE COMER. Si cocinamos la carne de los animales que hemos liquidado acabamos con la radiación y recuperamos más salud.



QUE SAQUEAR. Los escenarios están repletos de objetos para saquear. No solo hay revistas, todo tiene una utilidad.



QUE ROBAR. Si conseguimos pillar a alguien desprevenido sin que nos vea podemos afanarle lo que lleve encima.

***Fallout 4* refina la fórmula de otras entregas añadiendo más opciones que nunca y haciendo la experiencia más personalizable.**

zación. Podemos modificar nuestras armas intercambiando piezas como el cañón, la mirilla, el cuerpo del arma, la culata, el cargador... y hacer de una pistola un rifle automático, por ejemplo. Con las armaduras y las servoarmaduras sucede lo mismo: están divididas por primera vez en partes e incluso podemos modificarlas añadiendo nuevos efectos (como aumentar la capacidad de almacenaje o evitar el daño en las caídas, por ejemplo) además de mejorar la protección que nos otorgan a cada tipo de daño. El arsenal es gigantesco, con unas 50 armas base que con las posibilidades de personalización multiplican su número exponencialmente. Hay de todo: pistolas, escopetas, lanzacohetes, armas láser, de plasma, congeladoras, con munición nuclear... Y además se ha incrementado el protagonismo de las armas cuerpo a cuerpo, más frecuentes y mortíferas que en pasadas entregas. Todos estos añadidos hacen que las posibilidades de personalización se parezcan a lo que vimos con los DLC de *Skyrim*, pero en *Fallout 4* han ido un paso más allá permitiéndonos construir incluso asentamientos.

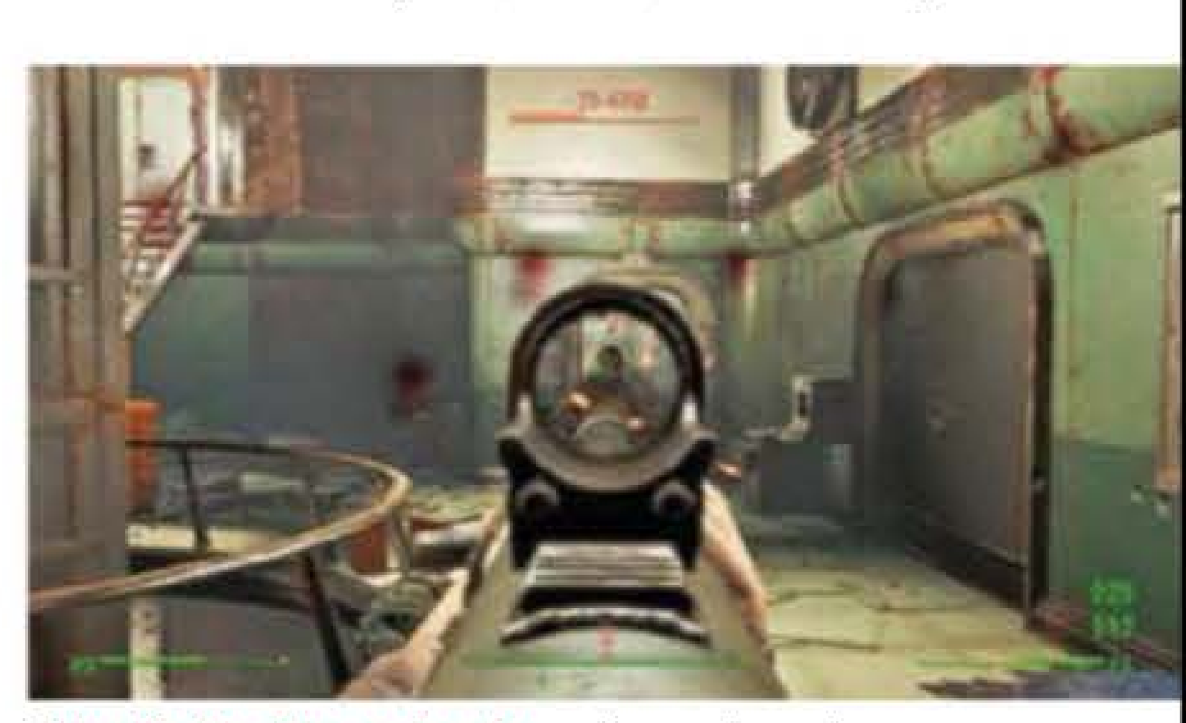
Hay montones de asentamientos repartidos por el escenario. Cada uno tiene un tamaño muy distinto: desde la amplitud de Sanctuary Hills (el lugar en el que vivíamos antes del holocausto nuclear) hasta pequeñas zonas como granjas, gasolineras o invernaderos, por poner algunos ejemplos. Podemos colocar paredes, suelos, techos, etc... donde nos plazca o llenar todo aquello de decoraciones de todo tipo: muebles, cuadros, jarrones... Eso ya nos daría para estar horas y horas "perdiendo el tiempo" pero es que además ofrece muchas posibilidades jugables. Por ejemplo, si colocamos una antena de radio viene más gente nueva a nuestro asentamiento pero, claro, también hay »



El minijuego para abrir cerraduras no ha cambiado nada. Tiene su "miga" pero para veteranos resulta muy fácil.



La ciudad de Boston está fielmente representada e incluso hay zonas calcadas a las actuales, como el recorrido de la libertad.



Los tiroteos han mejorado mucho gracias a la mano de los creadores de *Doom*, ahora parte de Bethesda.



El sistema de apuntado V.A.T.S. sigue siendo la opción más sensata para enfrentarse a los enemigos.



Si nuestros compañeros sufren daños podemos curarles con estimulantes. Nunca pueden morir.



La cantidad de sangre, violencia y gore hacen de *Fallout 4* un juego solo para mayores de 18 años.



El editor de personajes nos permite crear un héroe a nuestra semejanza, o un despojo, si es que queremos.



Los minijuegos retro que encontramos para nuestro Pip-Boy homenajean a clásicos como *Donkey Kong*.

El apartado técnico es bastante más flojo que otros juegos de PS4 pero la cantidad de posibilidades que ofrece como juego compensan con creces esos defectos.

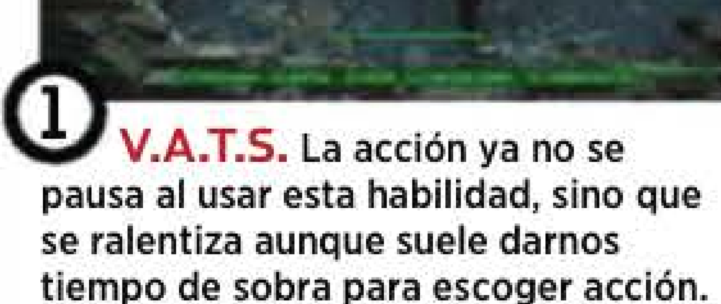
que darles comida, agua, una cama y medidas de seguridad que les protejan de los saqueadores. No vale con crear esos objetos que les den comida o agua sino que hay que asignar colonos a cada tarea para que produzcan los recursos necesarios. Mención especial merece el sistema de energía, que nos obliga a colocar cableado desde los generadores a los objetos que necesitan suministro para hacerlos funcionar.

Los combates han cambiado bastante, gracias a la colaboración de id Software (creadores de *Doom*) en estas lides. El ritmo, la fluidez y la calidad de los combates ha mejorado mucho aunque sigue sin ser un shooter tan equilibrado y trabajado como los reyes del género. El sistema V.A.T.S. quizás sea la mayor diferencia, ya que en lugar de pausar la acción completamente ahora se ralentiza, dándonos la oportunidad de esperar a los movimientos de nuestros rivales (como que salga de una cobertura) para que el porcentaje de éxito en cada parte del cuerpo enemigo aumente, por ejemplo. Todo da fluidez, pero sin perder el componente rolero que es el que, al fin y al cabo, determina nuestra supervivencia. Aquí siguen mandando las estadísticas de ataque, resistencia,

MINIBOMBAS **NUCLEARES** QUE LO CAMBIAN TODO



1 **V.A.T.S.** La acción ya no se pausa al usar esta habilidad, sino que se ralentiza aunque suele darnos tiempo de sobra para escoger acción.



2 **DIÁLOGOS.** En lugar de escoger la frase al pie de la letra, aquí lo hacemos entre cuatro opciones que no muestran todo lo que diremos.

3 **MEJORAS.** Ahora escogemos las habilidades de nuestro héroe desde la pantalla de S.P.E.C.I.A.L. en lugar de asignar puntos de habilidad.


Una minibomba nuclear es un buen modo de hacerse entender en el Yermo. El lenguaje de la radiación funciona, amigos.


Algunos "bugs", como los fallos en el motor de físicas son viejos conocidos para cualquier amante de las aventuras de Bethesda.



En algunas misiones podemos decidir entre sigilo, tiroteos o incluso usar la diplomacia de nuestra labia.





munición... de cada personaje que participa en la batalla. El desarrollo de las misiones nos invita a escoger entre actuar con sigilo, con diplomacia o a tiro limpio. Los compañeros también tienen mucho protagonismo. Hay 12 distintos: humanos, supermutantes, sintéticos, robots y, por supuesto, nuestro fiel "perrete" Albóndiga. Todos son opcionales pero resultan muy útiles: ayudan en los combates y desbloqueamos nuevas habilidades al mejorar nuestra relación con cada uno de ellos (lo que puede llevarnos hasta el dormitorio más cercano si es un compañero humano).

El apartado gráfico es flojo, con texturas, efectos, físicas y animaciones que están muy lejos de lo que han ofrecido otros juegos de la presente generación. Eso sí, el nivel de detalle es bestial y la dirección artística es sobresaliente, lo que hace que nos sumerjamos en su rico y variado universo sin casi darnos cuenta. Corre a 1080 p y 30 fps y muchas veces vemos popping en el horizonte o encontramos algunas ralentizaciones. Hemos encontrado "bugs", como es normal en este tipo de juegos, pero muchos menos que en pasadas entregas de la saga o que en *Skyrim*. La banda sonora es absolutamente genial, con decenas de canciones de música clásica, folk y rock and roll de los años 40 y 50. Además, todo el juego está doblado al castellano, por lo que no tenemos que estar leyendo nada mientras jugamos. *Fallout 4* tiene fallos, la mayoría técnicos, y no supone ninguna revolución en la saga pero, en el fondo, Bethesda ha creado una aventura con una libertad de acción brutal, con la mejor trama en la historia de la saga, y con decenas de posibilidades de juego y personalización. Si el apocalipsis es tan divertido como el de Bethesda no me importaría vivir en el Yermo durante meses. De hecho, es lo que voy a hacer.

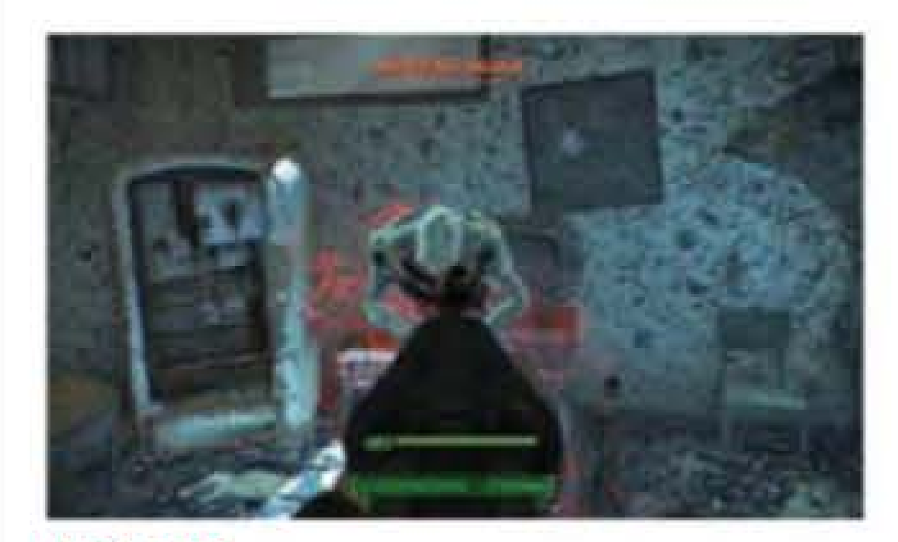


La creación de asentamientos, en los que construir casas, poner medidas de seguridad, plantar comida, etc... son la bomba.


La exploración libre nos invita a "peinar" cada escenario en busca de secretos, curiosidades, objetos de mejora para el héroe...

» DISEÑANDO UNA VIDA APOCALÍPTICA

Una de las grandes novedades de esta entrega es la posibilidad de personalizar absolutamente todo, desde las armas, armaduras y servoarmaduras hasta los asentamientos, una de las opciones más interesantes y que más juego dará en los próximos meses de apocalipsis.


ARMAS. El arsenal disponible es muy amplio y además podemos personalizar cada una hasta hacerla de nuestro gusto.


ARMADURAS. Están divididas en 8 secciones por primera vez, como las servoarmaduras que podemos equiparnos.


ASENTAMIENTOS. En determinadas zonas podemos crear asentamientos. Si lo hacemos bien vendrán nuevos colonos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La libertad de acción, la dirección artística y la ingente cantidad de opciones jugables.

» LO PEOR
Gráficamente es bastante flojo. No supone ninguna revolución dentro de la saga.

Te gustará + que... DRAGON AGE INQUISITION

Te gustará = que... THE WITCHER III

75	**» GRÁFICOS** Tiene detalles buenos, pero en general el motor está anticuado.
92	**» SONIDO** Banda sonora espectacular y voces en castellano mejorables.
96	**» DIVERSIÓN** Un mundo de posibilidades y opciones de personalización.
95	**» DURACIÓN** Una partida normal supera las 100 horas y puede llegar a 200.
NOTA 95	Bethesda nos brinda un GOTY por posibilidades de juego, duración y por ofrecer mundo en el que sumergirnos a tope.





Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **GHOST GAMES**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**




JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.needforspeed.com



Tras tomarse un año sabático, *NFS* vuelve por sus fueros con la primera entrega hecha a propósito para PS4.

UNA MEZCLA DE **GASOLINA EMPOBRECIDA**

Need for Speed

Una de las sagas más longevas se ha reseteado combinando las mejores ideas de su trayectoria, pero sin prestar atención a cosas de Perogrullo.

Tras mucho tiempo saliendo a entrega por año, EA decidió darle un respiro a *Need for Speed*, una de sus sagas estrella. Así, dos años después de *Rivals*, llega una nueva entrega que pretende ser un reseteo (de ahí que no haya subtítulo) y que combina las mejores ideas que ha habido a lo largo de toda la serie: tuneo, carreras nocturnas, mundo abierto, conducción en equipo, interacciones sociales, persecuciones policiales, un argumento cinematográfico...
Así, nos ponemos en la piel de un piloto anónimo recién llegado a Ventura Bay, una ciudad que recuerda a Los Ángeles y donde entramos en contacto con una banda de amantes de los coches que nos pone sobre la pista de cinco leyendas reales de las carreras clandestinas, como Magnus Walker, Morohoshi-san o el mismísimo Ken Block, que participan en los vídeos de imagen real que se han grabado para la ocasión.

El juego exige estar conectado a internet, ya que Ghost Games ha querido que el mundo de Ventura Bay esté interconectado y lo compartamos con hasta siete jugadores más. Sin embargo, esto nos parece innecesario, pues, aunque es interesante que haya cooperativo, se puede jugar perfectamente en solitario. En total hay 79 eventos, pero no se han incluido modos competitivos propiamente dichos y el sistema Autolog ha perdido enteros. Si antes había radares o saltos para picarse con los amigos, ahora lo único que hay son los tiempos y puntuaciones de cada evento.
El garaje consta de 53 coches, una cifra bastante exigua, aunque se compensa con las geniales opciones de tuneo. El control, como de costumbre, es muy arcade y combina bastante bien velocidad y arcade, pero



El juego ofrece 53 coches, todos modelos deportivos de marcas reales como Porsche.

GANANDO REPUTACIÓN EN **CARRERAS ILEGALES**

Need for Speed cuenta con un hilo argumental que se desarrolla entre carrera y carrera a base de vídeos de imagen real, aunque hay total libertad para hacer lo que queramos, pues se trata de un juego de mundo abierto.



1 **VÍDEOS.** Están protagonizados por actores reales y, en algunos momentos, aparece nuestro coche, integrado mediante imagen digitalizada.



2 **VENTURA BAY.** En la ciudad donde se ambienta el juego, siempre es de noche y la lluvia hace acto de presencia con mucha frecuencia.



3 **ONLINE.** Es obligatorio estar conectado a internet para poder jugar (no hace falta PS Plus), lo cual es absurdo, ya que se puede ir por libre...



La policía añade picante a las carreras. Si empieza a seguirnos, hay que tratar de darle esquinazo o nos caerá una multa de órdago.



Hay cinco cámaras: tres exteriores, una sobre el capó y otra ciega. Se echa en falta que haya una que muestre el salpicadero.



Hay cinco arcos argumentales, que se pueden superar en el orden que se desee: velocidad, estilo, tuneado, equipo y forajido.





NFS es un espectacular juego de coches… que no premia tu habilidad y te deja a merced de una IA falseada.

hay un problemón que no se puede pasar por alto: lo fullera que es la IA. Da igual lo bien que conduzcamos: es imposible separarse de los rivales, que a menudo nos adelantan sin saber ni cómo (por ejemplo, llevando un coche con 200 caballos menos). Creednos: es muy frustrante hacer una carrera de 33 kilómetros, perder en el último metro por pura aleatoriedad y tener que tirar de ensayo y error hasta que se alineen los planetas (la IA de la saga siempre ha estado trucada, pero nunca hasta este extremo).

Donde sí brilla con esplendor este *NFS* es en su apartado técnico. Ghost Games ha sacado un gran partido al potente motor Frostbite 3 para plantear una atmósfera nocturna que da lo mejor de sí con el tratamiento de la iluminación y los reflejos, motivados, en parte, por una lluvia casi perenne. Eso sí, el mundo se siente un poco vacío en cuanto a cantidad de coches (y de transeúntes, que, de hecho, son inexistentes). La recreación de los coches también es bastante buena e incluye daños en la carrocería, aunque se echa en falta, como siempre, que haya cámara interior.

NFS es un juego de contrastes. Algunos de sus elementos funcionan muy bien, como su mundo abierto o sus carreras nocturnas, pero también hay otros que transmiten sensación de dejadez, como la falta de compatibilidad con volantes y, especialmente, el comportamiento de los rivales. Estamos ante un juego de coches espectacular… que no premia tu habilidad y te deja a merced de una IA falseada, algo más que cuestionable.



Gracias a Autolog, vemos los registros de nuestros amigos en todos los eventos. Ya no hay radares ni saltos.



La IA es la más tramposa que hemos visto en mucho tiempo. Es imposible separarse de los rivales, aunque lleven un coche peor.

» UN VEHÍCULO A TU IMAGEN Y SEMEJANZA

Ghost Games ha recuperado, en buena medida, el componente tunero que tanto triunfó en la subsaga *Underground* en PS2 (sólo echamos en falta las luces de neón). En el garaje, podemos adquirir todo tipo de elementos para personalizar el coche y adaptarlo a nuestro gusto:



ESTÉTICA. Se puede modificar lo que se os ocurra: capó, parachoques, neumáticos, llantas, faldones, alerón, retrovisores…



EDITOR. Podemos pintar el coche del color que queramos y añadir diversos vinilos para elaborar nuestros diseños.



RENDIMIENTO. Al obtener reputación, desbloqueamos piezas con las que mejorar el coche: escapes, filtros de aire, nitro…



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La iluminación y los reflejos. El tuneo. Las pruebas de derrape. Vídeos de imagen real.

» LO PEOR
Lo tramposa que es la IA. No es compatible con volantes. Exige internet sin necesidad.

Te gustará + que… WRC 5

Te gustará − que… THE CREW

87	**» GRÁFICOS** La combinación de noche, lluvia, luces y reflejos es un espectáculo.
80	**» SONIDO** Los motores suenan bien y la BSO incluye 61 temas de electrónica.
70	**» DIVERSIÓN** El control es más o menos bueno, pero la IA llega a dar mucho asco.
80	**» DURACIÓN** La historia se acaba en 15 horas. Se echan en falta modos competitivos.
NOTA 77	Espectacular juego de coches, que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva.



16

Género: **ROL**
Desarrollador: **LARIAN STUDIOS**
Editor: **FOCUS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **54,99 €**






JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **2** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.divinityoriginalsin-enhanced.com/



Divinity: Original Sin es un juego de rol por turnos de gran duración y con ambientación de espada y brujería.

ES EL **TURNO** DE ESTE **DIVINO** JUEGO DE ROL EN NUESTRA CONSOLA

Divinity: Original Sin Enhanced Edition

Uno de los mejores juegos de rol de PC del año pasado llega a PS4 conservando todas sus virtudes y con jugosas novedades que lo mejoran todavía más.

En febrero de 2014 vio la luz en PC *Divinity: Original Sin*, otro juego de rol creado por los belgas de Larian Studios que ya son unos expertos en estas lides, aunque sus obras se hayan quedado fuera de las consolas PlayStation... hasta ahora. Porque Focus Home Interactive edita en formato físico para PS4 *Divinity: Original Sin Enhanced Edition*, la versión mejorada de su creación más redonda hasta la fecha (cuya distribución en España corre a cargo de Badland Games).

***Divinity: Original Sin Enhanced Edition* nos sumerge en un mundo** de espada y brujería bastante típico, con una historia de fondo no menos clásica, aunque todo esto no importará a los roleros de pro, que son a la postre a los que va dirigido este juego. Pero antes de comenzar, deberemos dar forma a nuestra pareja de héroes. Más allá de decidir sus atributos físicos, lo importante será elegir su clase (que determinará nuestras habilidades y que van desde los típicos guerreros, pícaros o magos hasta categorías híbridas mucho más complejas y molonas) y los rasgos de su personalidad, que saldrán a relucir en las conversaciones. Una vez creada nuestra dupla de protagonistas, iniciamos la aventura investigando un asesinato aunque pronto descubriremos que está relacionado con algo mucho más... transcendental. Manejamos a nuestros héroes de forma alternativa y el otro nos seguirá (también podremos separarlos, algo que será clave para superar ciertos puzzles en algunas mazmorras) y a medida que avancemos podremos incorporar (o despedir) a otros aliados que enriquecerán nuestro grupo. Por

Bruja es una de las 12 clases, cada una con sus habilidades. Hay clases híbridas molonas como Filo Sombrío, Inquisidor o Mago de Batalla.

UN GRUPO DE PROTAGONISTAS MUY PARTICULAR

1 DOS PROTAGONISTAS. Antes de empezar hay que elegir el aspecto físico del dúo protagonista, su clase, su personalidad (golfo, lunático...), etc.



2 ALTERNA. Podremos "fichar" aliados al avanzar y alternar su control, pero hay PNJ que pueden querer hablar solamente con un héroe determinado.



3 DISCUTE. Nuestros compañeros piensan por sí mismos y pueden estar en contra de nuestras decisiones. Toca dilucidar quién gana con un minijuego.



Divinity: Original Sin salió en PC en 2014. Esta *Enhanced Edition* trae mejoras y añadidos. En general, la interfaz está bien adaptada.

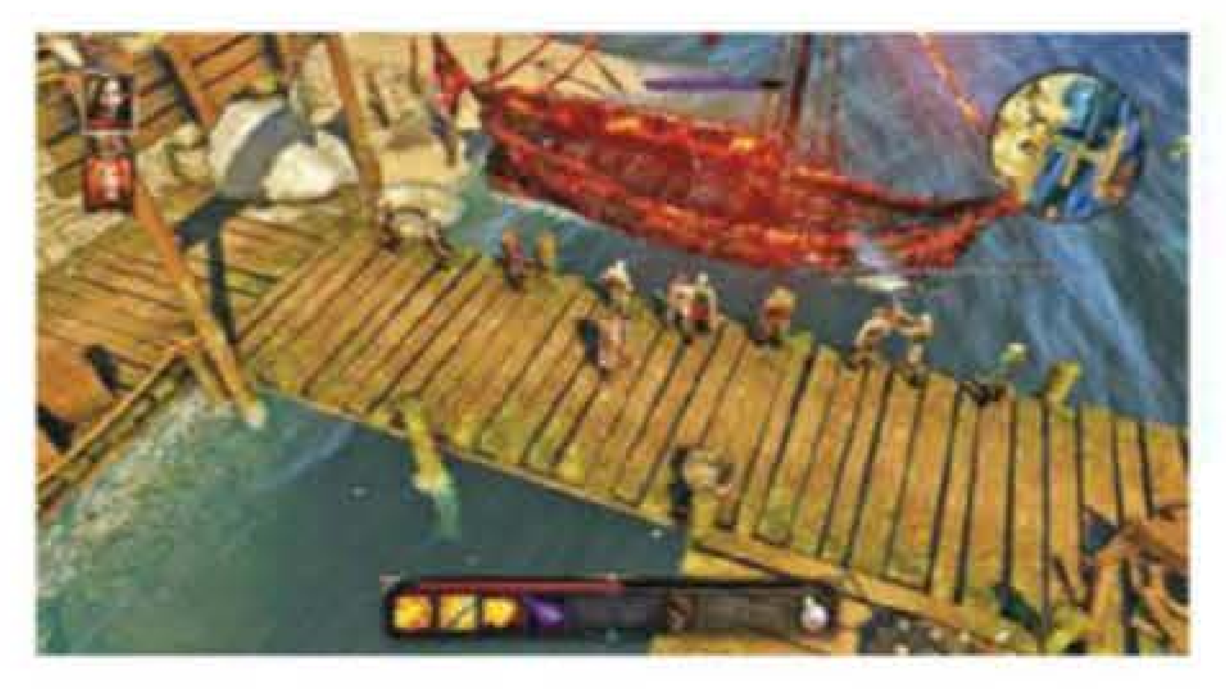


A medida que avancemos mejoraremos nuestros atributos y equipo, además de poder aprender unas 200 habilidades especiales.



Aparte de enemigos, las mazmorras suelen tener algunos puzzles y enigmas en los que nos tocará pensar.





El cooperativo tanto local como online hace ganar muchos enteros a un desarrollo que encantará a los roleros.

supuesto, iremos mejorando su equipo y sus atributos y podremos aprender unos 200 hechizos y habilidades especiales. En nuestro camino habrá que tomar distintas decisiones morales y si lo que decidimos no está en consonancia con la opinión del otro integrante de la pareja, se hará lo que diga el ganador de varias rondas de "piedra, papel o tijera".

En cuanto a los combates, son por turnos y con un gran componente estratégico. Cada personaje tiene asignados en cada turno una serie de "puntos de acción" (PA), que gastaremos en atacar, movernos para alcanzar un enemigo (o escapar de su alcance), usar habilidades o hechizos, etc. Cada acción cuesta unos puntos y debemos pensar bien antes de actuar en estos combates que son de lo mejorcito que hemos visto en el género últimamente. Y eso que el desarrollo nos deja bastante libertad para solucionar conflictos usando "la palabra" (diplomacia, intimidación...) e incluso el sigilo. Una aventura cuya duración supera las 50 horas y que se puede jugar en cooperativo tanto local como online. Sobra decir que jugándolo junto a un amigo se disfruta mucho más y que ciertos elementos del juego, como las "discusiones" mencionadas anteriormente, cobran mucho más sentido. Además, la interfaz está bastante bien adaptada a PS4, aunque hay acciones que son algo engorrosas.

En cuanto a los gráficos, adopta una vista isométrica ideal para afrontar los combates, aunque podremos emplear un "zoom" que se acerca mucho más que en otros juegos de este tipo. Y llega con textos en castellano, algo muy digno de agradecer.



Cuando los dos "protas" no están de acuerdo en una decisión, hay que ganar varias rondas de "piedra, papel, tijera". Acaba cansando...



En cualquier momento podemos invitar a un amigo a cooperar tanto online como a pantalla partida. Podemos alejarnos bastante.

COMBATES POR TURNOS PROFUNDOS

Los combates son por turnos y con gran componente estratégico. Aunque el escenario no se divide en cuadrículas, nuestras acciones estarán limitadas por la distancia y por los puntos de acción que tiene cada personaje y que determina qué acciones podemos realizar.



EL ENTORNO. Puede ser determinante. Por ejemplo, si los enemigos están sobre un charco, prueba a lanzarles un rayo.



PUNTOS DE ACCIÓN. Cada personaje tiene sus PA y cada acción tiene un coste. Hay que pensar bien antes de actuar.



SIGILO. Pulsando la dirección "abajo" en la cruceta entraremos en modo sigilo, que nos permite pasar desapercibidos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Combates profundos, desarrollo repleto de posibilidades y poder jugarlo en cooperativo.

» LO PEOR

Pese a las mejoras, no incluye cosas que sí estaban en el original, como el editor.

Te gustará + que... WASTELAND 2



Te gustará + que... DISGAEA 5



87	**» GRÁFICOS** Vista isométrica y muy generoso "zoom", pero nunca impresionan.
88	**» SONIDO** Apropiada banda sonora de tintes épicos y voces en inglés.
92	**» DIVERSIÓN** Divertidísimo gracias a los combates, cuyo sistema es francamente bueno,
90	**» DURACIÓN** Puede durarnos 50-60 horas según nuestra habilidad. Y es rejugable.
NOTA 90	Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas que lo hacen muy recomendable.







Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
EVOLUTION STUDIOS
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Juego suelto:
19,99 €
Como DLC de *DriveClub*:
14,99 €











JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-12** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**



https://www.playstation.com/es-es/games/driveclub-ps4

PlayStation Store
Actualiza DRIVECLUB
14,99€
store.playstation.com



DriveClub acaba de recibir la ampliación más importante desde que se pusiera a la venta.

UNA MOTO QUE VA A DOS VELOCIDADES

DriveClub Bikes es una expansión independiente que se ha lanzado sólo en formato digital. Se puede adquirir como un DLC del original (a 14,99 euros) o como un juego suelto (a 19,99 euros), algo que es muy significativo.



① **MOTOS.** Se han incluido doce modelos que rondan los 1000 cc, de Honda, Yamaha, Ducati, Kawasaki, BMW, KTM, MV Agusta y Bimota.



② **TOUR.** El modo principal del juego consta de 42 eventos, en los que se pide hacer podios, firmar vueltas limpias, superar enfrentamientos...



③ **78 PISTAS.** Son las mismas que en el título original, algo que hace que, para los veteranos, tenga menos interés del que podría llegar a tener.

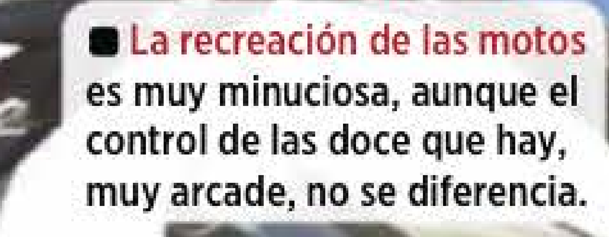
UN **NUEVO SOCIO** PARA EL CLUB MÁS SOCIAL DE PS4

DriveClub Bikes

Evolution Studios no se olvida de su juego de carreras y vuelve a la carga para aprovechar toda su estructura técnico-paisajística a lomos de motocicletas.

DriveClub estaba llamado a ser uno de los buques insignia de PS4, pero al final se ha diluido un poco en el catálogo, sobre todo por las malas sensaciones que dejó en sus primeros kilómetros, plagados de problemas de conectividad de los servidores. Sin embargo, esos contratiempos están ya más que solventados y Evolution Studios ha ido ampliando la propuesta con el paso del tiempo: efectos climatológicos, nuevos circuitos, más coches...
Contra todo pronóstico, en la Paris Games Week, se anunció el lanzamiento inmediato de *DriveClub Bikes*, que funciona como expansión para los que ya tengan el juego o puede comprarse como juego independiente en el Store, y que aprovecha toda la base técnica y de circuitos del original para añadir doce motos, cuyo manejo se ha planteado desde cero, siguiendo el estilo arcade que tenían los coches.

El planteamiento general es exactamente el del original, con carreras en las que participan doce pilotos (que se dividen por equipos, en caso de jugar online) y, sobre todo, un gran componente social, en forma de tablas de líderes, desafíos, enfrentamientos dinámicos durante las pruebas... En esta ocasión, el modo Tour consta de 42 eventos, una cantidad bastante exigua que da para unas tres horas de juego. Eso sí, dado que



La recreación de las motos es muy minuciosa, aunque el control de las doce que hay, muy arcade, no se diferencia.



Podemos personalizar la moto con los colores de nuestro club, y también modificar el sexo del piloto, la cara o el diseño del casco.



En los eventos de habilidad, hay que hacer caballitos normales e invertidos, así como pasar por un radar a toda velocidad.



El control es muy arcade, por lo que es difícil caerse, salvo que choques a gran velocidad. No hay salidas por orejas o trallazos.





Si tuvisteis el original, esta expansión resulta cara; si os pilla vírgenes, tenéis mucho contenido por sólo 19,99 euros.

cada evento nos reta con tres objetivos para conseguir estrellas, la vida útil se puede alargar. En cuanto al control, aun siendo muy arcade, nos ha gustado mucho, si bien las físicas son muy laxas y resulta difícil caerse. En cuanto al número de motos, hay sólo doce, una cifra bastante limitada. A eso, hay que añadir el hecho de que todas sean muy similares, de en torno a 1.000 cc. No esperéis Harley Davidson, ciclomotores ni nada similar.

***DriveClub Bikes* tiene dos caras,** pues el hecho de que sea una expansión independiente hace que se pueda adquirir como un DLC del original, a 14,99 euros, o como un juego separado, a 19,99 euros (aunque sólo en formato digital, en ambos casos). Esto hay que tenerlo muy en cuenta, pues la mayor parte del contenido es una simple traslación, en especial los circuitos, que son, exactamente, las 78 pistas que tiene el original a día de hoy, tras las diversas actualizaciones gratuitas que ha recibido. En otras palabras, si tuvisteis el original, esta expansión resulta bastante cara. Por el contrario, si os pilla vírgenes, tenéis una enorme cantidad de contenido por sólo 19,99 euros. La perspectiva desde la que veáis el juego es clave para determinar si merece la pena o no. Evolution Studios ha hecho un trabajo notable con esta expansión motera, que se aprovecha de la bestial base gráfica del original. Eso sí, además de añadir motos, no habría estado de más que se crearan nuevos circuitos para la ocasión o que el garaje fuera más amplio. En todo caso, si os gustan las motos, aquí tenéis una buena montura.



Hay cinco cámaras: la de la cúpula y la del casco resultan muy espectaculares, aunque es difícil calcular bien las tumbadas.



La mayoría de trazados están ambientados en carreteras abiertas, aunque también hay un circuito al uso por cada país.

» UN **TOTAL DELEITE** PARA LOS SENTIDOS

El apartado técnico es exactamente el mismo que ya vimos en *DriveClub*, pero incluyendo de serie la climatología variable, que no estaba presente en el lanzamiento del original (llegó meses después por medio de una actualización gratuita). Hay pocas cosas mejores en PS4:



PAISAJES. Los entornos de Escocia, Noruega, Chile, Canadá, La India y Japón hacen gala de una belleza inusitada.



LLUVIA Y NIEVE. La climatología es variable y, aunque no afecta al control, sí dificulta la visión. Los rayos son brutales.



CICLO DÍA-NOCHE. Se puede correr a cualquier hora. La iluminación, tanto la natural como la artificial, es impresionante.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es bestial en lo técnico. La relación precio-contenido para quien no jugara al original.

» LO PEOR

Doce motos son muy pocas. No hay ni un circuito nuevo. El modo Tour es escueto.

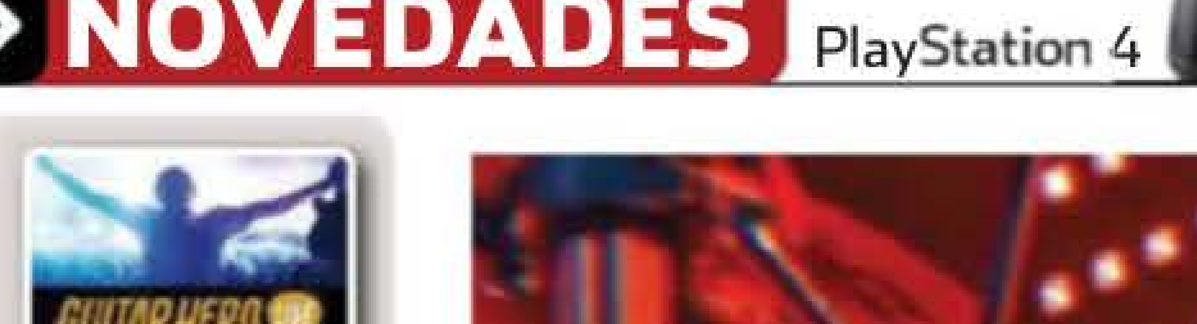
Te gustará + que... RIDE



Te gustará = que... MOTOGP 15



92	**» GRÁFICOS** De lo mejor que hay en PS4: ciclo día-noche, lluvia, paisajes...
88	**» SONIDO** El sonido de las motos está logrado. La música es intrascendente.
80	**» DIVERSIÓN** El control, aun siendo arcade, da la talla, y el tono social es un plus.
70	**» DURACIÓN** El modo Tour da para tres horas, aunque es rejugable y hay online.
NOTA 78	Como DLC, "sólo" ofrece doce motos, pero quien lo adquiera desde cero se encontrará con una oferta muy completa.

PlayStation Store

Consigue más canciones comprando **Hero Cash** en la PS Store

store.playstation.com





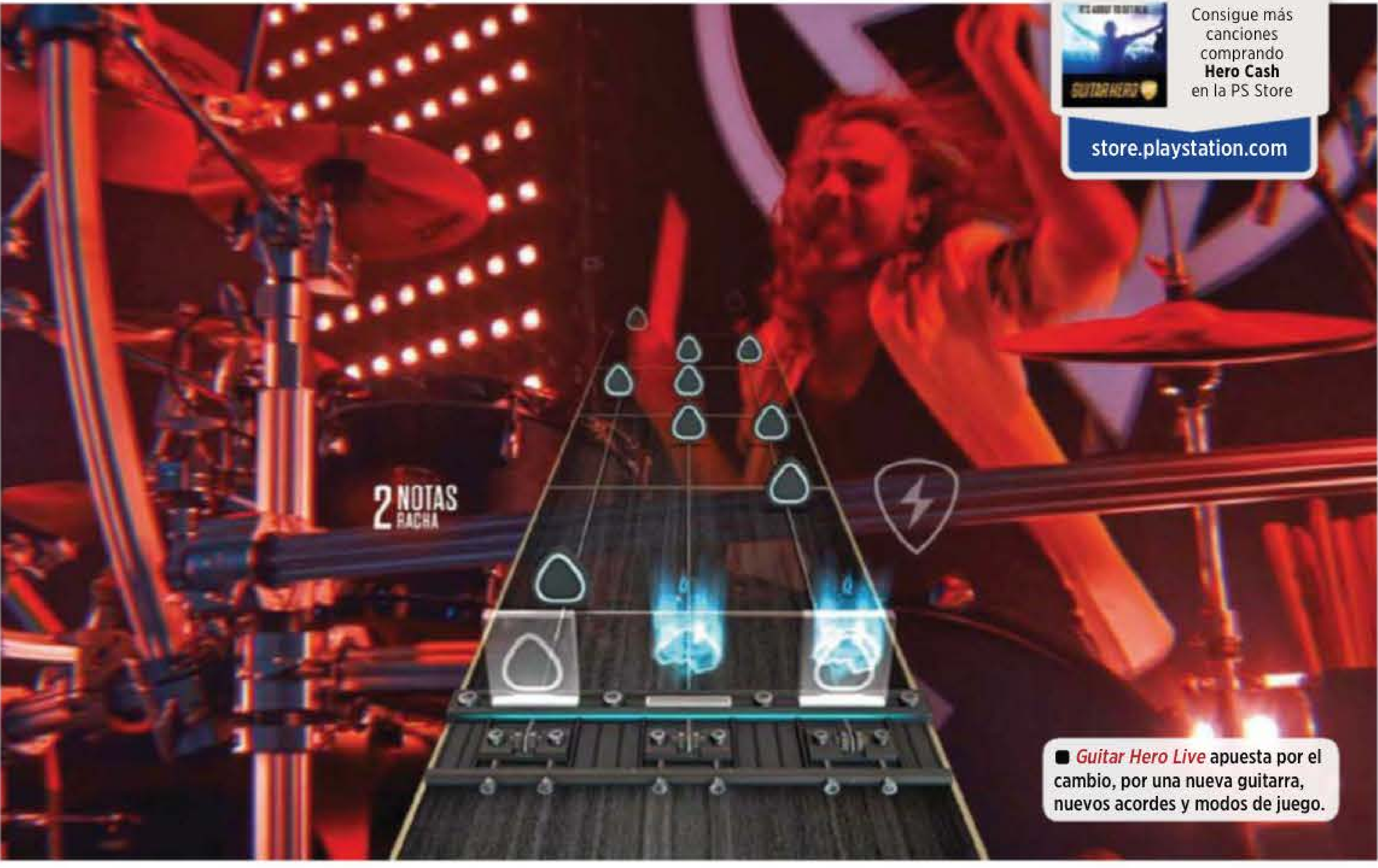
Género: **MUSICAL**
Desarrollador: **FREESTYLE GAMES**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio con Guitarra: **114,95 €**





JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

/www.guitarhero.com/es/landing/launch



Guitar Hero Live apuesta por el cambio, por una nueva guitarra, nuevos acordes y modos de juego.

VIVE LA **EXPERIENCIA** DESDE DENTRO

El modo Live nos invita a formar parte de diversas bandas (punk, pop...) y vivir los conciertos en vista subjetiva desde el escenario. Si lo haces bien, todo son sonrisas, si lo haces mal, hasta los compañeros te mirarán mal...



1 **EN VIVO.** En las actuaciones vemos todo, desde la entrada al escenario al "pipa" dándonos ánimos. Los vídeos están llenos de estereotipos.



2 **FESTIVAL.** Los 44 temas se organizan en torno a dos festivales ficticios. Superar cada actuación desbloquea "fotos" de los grupos.



3 **MULTIJUGADOR.** Podemos tocar cualquiera de los 44 temas con dos guitarras y un micro. No hay duelos locos como en previos *GH.*

1, 2, 3 PROBANDO, PROBANDO... UN NUEVO **RUMBO** MUSICAL

Guitar Hero Live

El telón se vuelve a levantar para el que una vez fuera el gran rey del género musical. ¿Estaremos ante una espectacular reentrada o una estrella caída?

Tras un descanso de 5 años, el género musical ha vuelto con dos vertientes muy distintas. Por un lado *Rock Band*, que ha apostado por la retrocompatibilidad tanto del DLC como de los instrumentos (lo que significa que no aporta novedades de peso) y *Guitar Hero Live*, que apuesta por todo lo contrario: nueva guitarra, nuevos enfoques para el modo "historia" o nuevos modos de juego. Un "renacer" total que, aún con muy buenas ideas bajo el brazo, tiene aspectos que pueden no convencer a los fans de la serie. Así, el punto de partida de las novedades de *GHL* lo encontramos en la guitarra, que sustituye los 5 botones clásicos de la serie por dos hileras paralelas con 3 botones, una blanca y otra negra. Esto elimina de raíz tener que andar moviendo la mano por el mástil y, a su vez, nos permite realizar acordes más realistas, incluidos los llamados de "cejilla" (presionar el mismo botón en las dos hileras). Un cambio que nos obligará a volver a aprender a jugar y, aunque uno se adapta pronto, dominarlo por completo requiere más tiempo (ahora incluso hay notas en las que "rasgamos" sin tener que presionar ningún botón). El resto, como el sensor para poner la guitarra en vertical o la palanca de vibrato, siguen intactos y con la misma función.

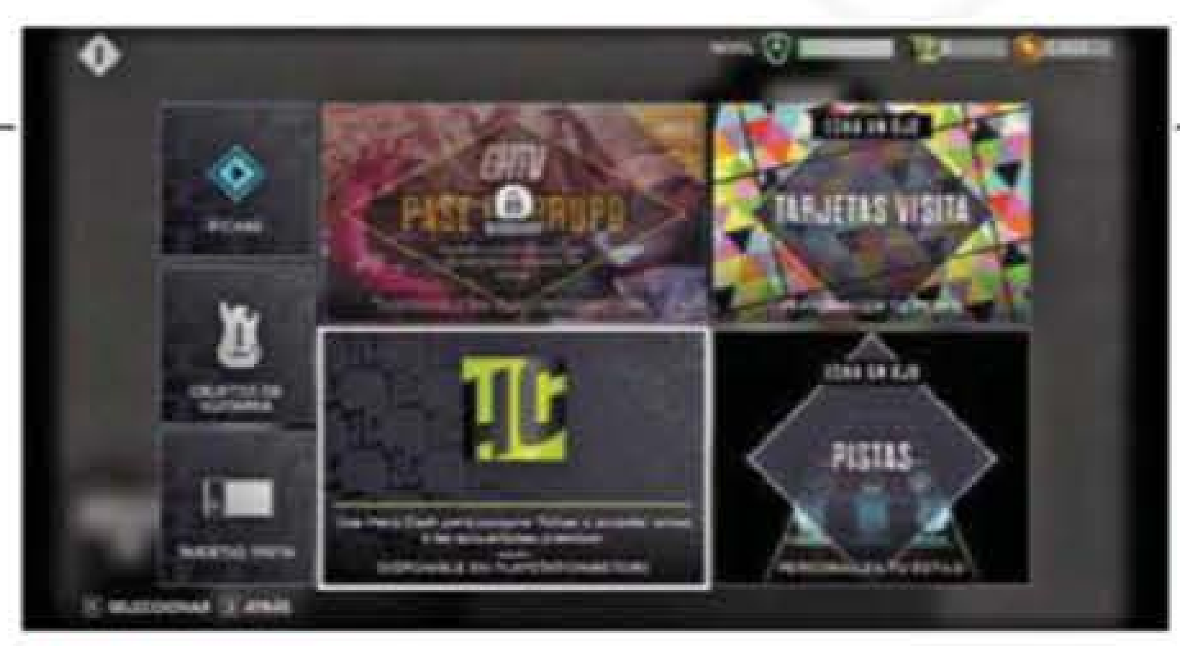
Las novedades siguen en los modos de juego, donde encontramos sólo dos grandes bloques: Live y TV. El primero es la reinvención del modo Carrera, que en esta ocasión se organiza en torno a dos festivales distintos y, en cada uno de ellos, hay diferentes actuaciones, con 3-5 canciones de media que tocamos seguidas. Estas actua-



La nueva guitarra es muy robusta. Aparte de los 6 botones en dos hileras, tiene un botón GH TV, que nos lleva a ese modo de juego directamente. El resto es de sobra conocido.



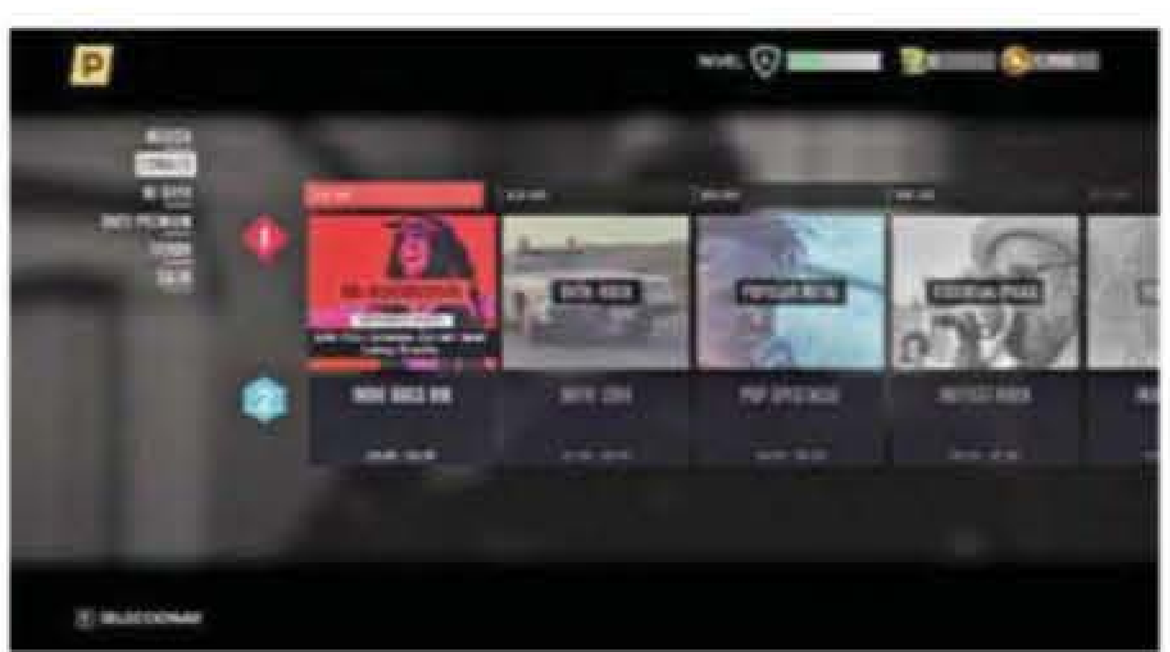
El sistema de juego sigue siendo muy parecido, aún con las novedades de la nueva guitarra. Notas que bajan, Hero Power...



Hay micropagos, bien para comprar fichas o incluso pases para tocar libremente lo que nos dé la gana, durante 24 horas.



GH TV nos muestra el vídeo real de cada canción. Ofrece dos canales y podemos empezar a tocar con el tema a medias.

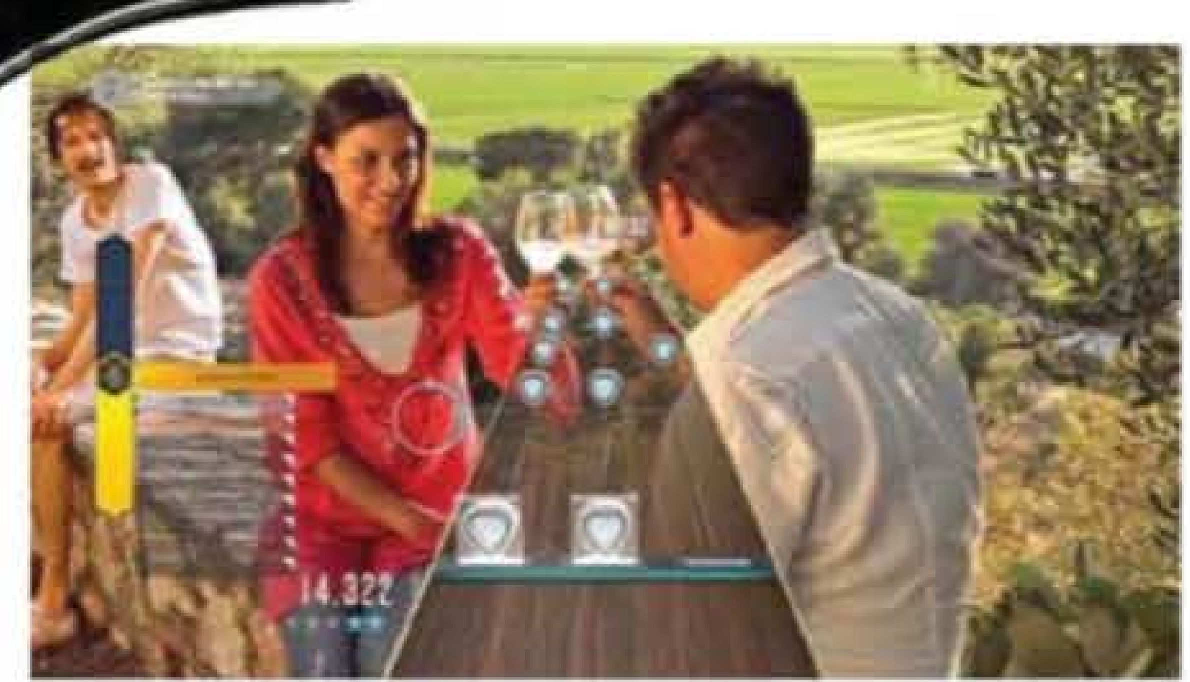




GHL deja ideas muy interesantes y logra traer aire fresco al género... pero lo mejor lo deja en la "nube".

ciones están grabadas en imagen real e intentan transmitir las sensaciones de estar encima del escenario. Este modo no termina de entusiasmar por cosas como que los vídeos en imagen real resultan excesivamente "felices" (si lo hacemos bien todo son sonrisas), vamos cambiando de grupo sin llegar a sentirnos parte de ninguno y, lo que es más grave, solo hay 44 temas y cañeros, cañeros más bien pocos (mucho pop-rock actual).

Las 44 canciones que incluye el disco y las que podemos tocar en cualquier nivel de dificultad cuando queramos. El resto, más de 200 temas por ahora, están en el otro modo, GH TV, al que sólo se puede jugar conectados online. Este modo presenta dos canales que, como un canal de TV, emiten constantemente canciones. Nosotros saltamos y empezamos a tocar, aunque la canción esté a medias. Como en un shooter online, ganamos XP, subimos de nivel y logramos monedas, con las que podemos comprar personalizaciones para la guitarra y "Fichas" que nos dejan tocar una vez la canción que queramos, así como acceder a eventos Premium. Un modo que pica a lo grande, que permite descubrir temas nuevos... pero que también va contra la filosofía *GH*: por el sistema de "fichas" no podemos repetir 1000 veces el mismo tema hasta hacerlo perfecto. Hay micropagos opcionales, pero si quieres acumular "Fichas", no hay más narices que tocar las canciones que suenan en el canal. Además, el día que Activision decida apagar GH TV, nos quedaremos sin lo mejor del juego.



En GH TV siempre aparece la puntuación de otros 10 jugadores en la parte izquierda: te puedes "picar" para subir en el ránking.

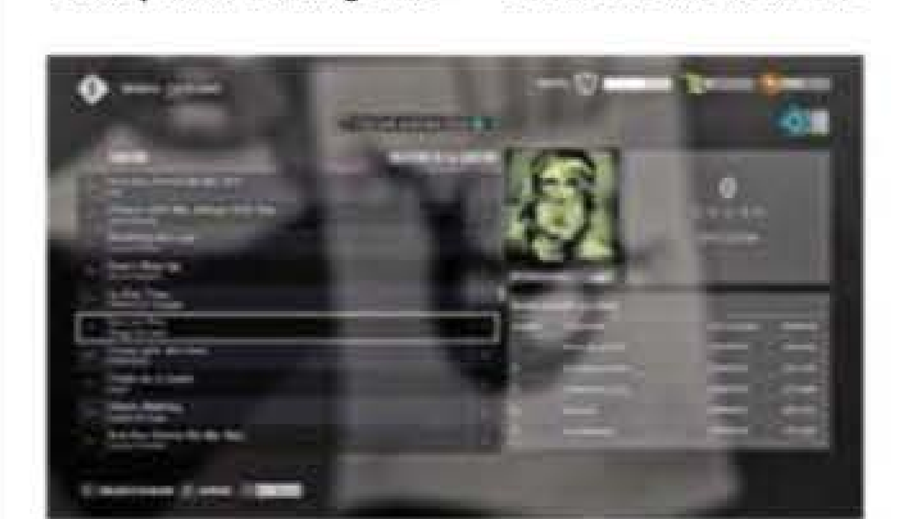


Aparte de fichas, con las monedas podemos comprar Power Ups, modificar nuestra tarjeta, el aspecto de la guitarra y más.

UNA SELECCIÓN DEMASIADO ACTUAL

Uno de los problemas de *Guitar Hero Live* está en su selección musical. En el disco encontramos sólo 44 canciones, la gran mayoría actuales y con bastante pop de por medio. El espectro y la variedad se amplía en el modo TV... jugando online.

- **A Day To Remember:** Right Back At It Again
- **AFI -** Girl's Not Grey
- **Amy Winehouse:** You Know I'm No Good
- **Artic Monkeys:** R U Mine?
- **Avril Lavigne:** Here's To Never Growing Up
- **Blink-182:** The Rock Show
- **Bring Me The Horizon:** Shadow Moses
- **Biffy Clyro:** Victory Over The Sun
- **Dead Vally:** Lies
- **Eminem:** Berzerk
- **Green Day:** Nuclear Family
- **Halestorm:** Love Bites
- **Imagine Dragons:** Demons
- **Jack White:** Lazaretto
- **Kate Perry:** Wake Up In Vegas
- **Korn:** Freak on a Leash
- **Lenny Kravitz:** Are You Gonna Go My Way
- **Linkin Park -** Wastelands
- **Mumford & Sons:** I Will Wait
- **Neon Trees:** Everybody Talks
- **Of Mice & Men:** Bones Exposed
- **Of Monsters & Men:** Mountain Sound
- **OneRepublic:** Counting Stars
- **Pearl Jam:** Mind Your Manners
- **Pierce The Veil feat Kellin Quinn:** King for a Day
- **Queen:** Tie Your Mother Down
- **Rihanna:** California King Bed
- **Rise Against:** Tragedy + Time
- **Rival Sons:** Keep On Swinging
- **Royal Blood:** Little Monster
- **Skrillex feat. Sirah:** Bangarang
- **Soundgarden:** Been Away Too Long
- **The 1975:**Girls
- **The Black Keys:** Gold on the Ceiling
- **The Gaslight Anthem:** 45
- **Fall Out Boy:** My Songs Know What You Did In The Dark
- **The Killers:** When We Were Young
- **The Lumineers:** Hey
- **HoParamore:** Now
- **The Rolling Stones:** Paint in Black
- **The Who:** Won't Get Fooled Again
- **Warrant -** Cherry Pie
- **Wolfmother:** Sundial
- **You Me At Six:** Lived a Lie



EN GH TV la oferta se multiplica, aunque para tocar una canción cuando queramos debemos usar una "Ficha".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La nueva guitarra, que obliga a re-aprender a jugar. El modo GH TV pica mucho.

» LO PEOR
No poder jugar "a la vieja usanza", el sistema de fichas. El repertorio en el disco.



Te gustará + que... ROCK BAND 4



Te gustará − que... GUITAR HERO WORLD TOUR



80	**» GRÁFICOS** Vídeos en imagen real (algunos a low res) y en Live un poco bobos.
85	**» SONIDO** Temas con licencia. En GH TV, fallar una nota afecta más al sonido.
89	**» DIVERSIÓN** La nueva guitarra trae una nueva forma de jugar. GH TV engancha.
90	**» DURACIÓN** GH TV da para muchas horas y se va a añadir más contenido
NOTA 85	*GHL* innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube.



Digital Deluxe Edition **Exclusiva**

store.playstation.com



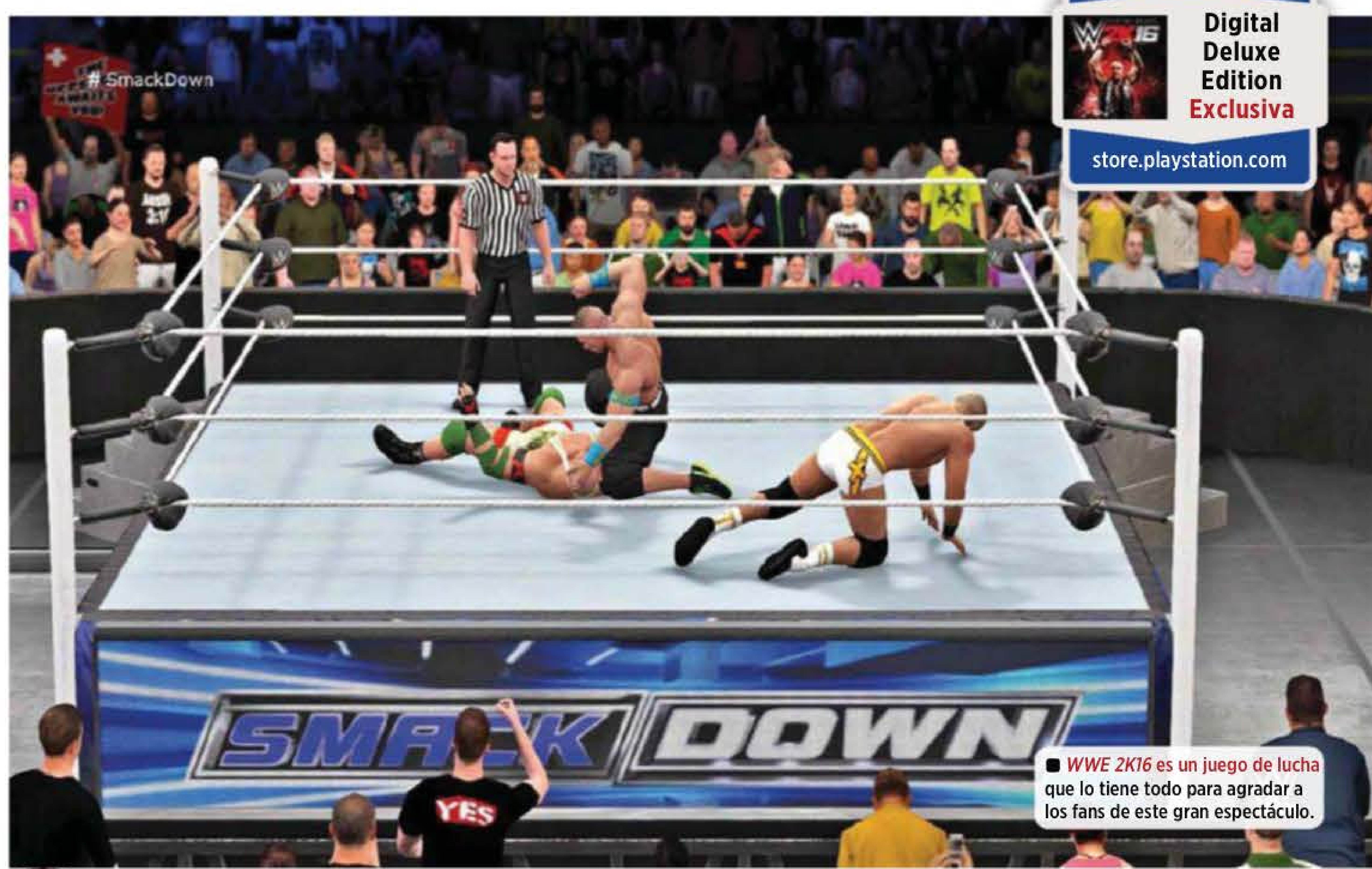




Género: **LUCHA**
Desarrollador: **YUKE´S/ VISUAL CONCEPTS**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,99 €**
Precio PS3: **49,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-4** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://wwe.2k.com/



WWE 2K16 es un juego de lucha que lo tiene todo para agradar a los fans de este gran espectáculo.

EL MAYOR **ESPECTÁCULO** DEL MUNDO

WWE 2K16

Las bestias del ring vuelven a hacer de las suyas en un juego que sabe captar con precisión todo el sentido del espectáculo de estos grandiosos combates.

Como todos los años por estas fechas, el estudio japonés Yuke's (bien apoyado por los chicos de Visual Concepts desde hace un par de entregas) nos ofrece a los fans de la WWE un juego de lucha que capta todo el espectáculo de estos grandiosos combates. Todo lo que pasa dentro y fuera del ring queda bien retratado en el modo Carrera, en el que una vez más nos crearemos un luchador a nuestra medida (con un editor más completo) para conquistar el Hall of Fame (que se compone de multitud de desafíos, como triunfar en Wrestlemania, mantener en posesión cualquier título durante un año, ganar tres Royal Rumble, alzarse con la victoria en cada campeonato...). Pero el "cómo lo hagamos" dependerá de nosotros, en un desarrollo que iremos forjando con nuestras actuaciones y "declaraciones" que nos granjearán afinidades y rivalidades.

Otro de los modos estrella de *WWE 2K16* es el Showcase, que repasa los momentos más memorables de la historia de la WWE y que en esta edición está centrado en el mítico Stone Cold Steve Austin. Una modalidad para nostálgicos que no está nada mal, aunque se queda lejos de aquel añorado modo 30 años de Wrestlemania que disfrutamos en *WWE 2K14* y que, a nuestro juicio, sigue estando en lo más alto del podio del "fan service". La oferta de modos de juego se completa con Universo WWE, que recrea el calendario, permitiéndonos simular los combates programados, participar en ellos o modificarlos... Y el modo Exhi-

Paige es una de las divas presentes en el "roster" más grande de la serie: más de 120 luchadores.

ASÍ SE LUCHA EN LOS **COMBATES** MÁS IMPRESIONANTES



1 **LUCHA CONTEXTUAL.** El control es sencillo pero muchas veces nuestras acciones dependen del contexto: posiciones, distancias...



2 **MINIJUEGOS.** Ciertas acciones concretas se resuelven con minijuegos que usan los sticks o en los que hay que pulsar los botones correctos.



3 **PUESTA EN ESCENA.** Y todo envuelto en una puesta en escena muy televisiva y espectacular, incluyendo las entradas de los luchadores, etc.



Aunque se han introducido novedades, el sistema de control es parecido al del año pasado. Si lo conoces, no tendrás problemas.



John "Bradsaw" Layfield se une a la dupla de comentaristas habitual formada por Michael Cole y Jerry "The King" Lawler.



Gráficamente cumple con creces aunque remite en exceso a anteriores entregas.





Los fans quedarán encantados con *WWE 2K16*, aunque la serie empieza a dar síntomas de estancamiento...

bición, en el que se concentra toda la variedad que encierra este espectáculo: con peleas "extreme rules", "falls count anywhere", "last man standing", "steel cage", "hell in a cell", "table", Royal Rumble para 10, 20 o 30 luchadores...

Para disfrutar de todas estas modalidades, tenemos un sistema de control que se basa en lo ya conocido: un botón para los golpes, otro para iniciar la llave (que puede desencadenar un minijuego tipo "piedra, papel o tijera" cuyo ganador será quien lleve la iniciativa), otro para lanzar al rival a la esquina o contra las cuerdas y un cuarto para remates y movimientos especiales de cada luchador. Eso sí, la representación de algunos minijuegos que sirven para ilustrar acciones concretas, como sumisiones, ha cambiado. Pero la principal novedad tiene que ver con los reversals. Ya sabéis que si pulsamos R2 en el momento justo podemos contrarrestar los movimientos del rival y colocarnos en posición de ventaja. Pues bien, ahora el uso de los reversals está condicionado a una barra con el objetivo de limitar su uso y que no nos tiremos todo el combate "aporreando" el R2.

El apartado gráfico es lo que menos ha evolucionado. Conserva su televisiva puesta en escena y los luchadores están recreados con todo detalle, pero ciertas animaciones, sobre todo las faciales, y detalles como el pelo nos remiten a entregas previas. Pero esto no le importará a los fans de la WWE, que disfrutarán como niños de una entrega realmente "madura". Tanto, que nos preguntamos si ya empieza a dar síntomas de agotamiento...



El editor ha mejorado en todo. Permite más opciones que el año pasado y novedades como crear nuestros shows y campeonatos.



Arnold Schwarzenegger en su papel de Terminator (tanto de la primera peli como de la segunda) es su gran incentivo de reserva.

» COMBATES PARA TODOS LOS GUSTOS

Una de las mejores bazas de *WWE 2K16* vuelve a ser su variedad de modos de juego: Ya sólo el modo Mi Carrera da para muchas horas de diversión, pero luego nos queda el Showcase, el Universo WWE, la gran variedad de tipos de combate del modo Exhibición...



MI CARRERA. Crea a tu luchador y llévalo hasta lo más alto del Hall of Fame. Su camino depende de tus decisiones.



SHOWCASE. Repasa los momentos más memorables en la historia de la WWE. En esta edición está dedicado a Stone Cold.



EXHIBICIÓN. Ofrece gran variedad de variantes: "steel cage", "table", "last man standing", "royal rumble" para hasta 30...



VALORACIÓN

» LO MEJOR

Muchas horas de diversión para los fans de la WWE. Más luchadores que nunca.

» LO PEOR

Gráficamente no ha evolucionado mucho... y en lo jugable, prácticamente tampoco.

Te gustará + que... WWE 2K15

Te gustará + que... EA SPORTS UFC

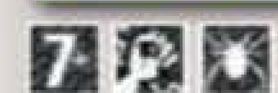
80	**» GRÁFICOS** Espectacular puesta en escena, aunque no ha evolucionado mucho.
88	**» SONIDO** Buena selección en la BSO y los comentaristas, mejor que nunca.
85	**» DIVERSIÓN** Los fanáticos de la WWE van a disfrutar como niños.
90	**» DURACIÓN** Sus modos de juego dan para mucho y más si pillas el pase de temporada.
NOTA 85	Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo.



Disponible por **49,99€**

store.playstation.com





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **2-4**


TEXTOS **CASTELLANO**

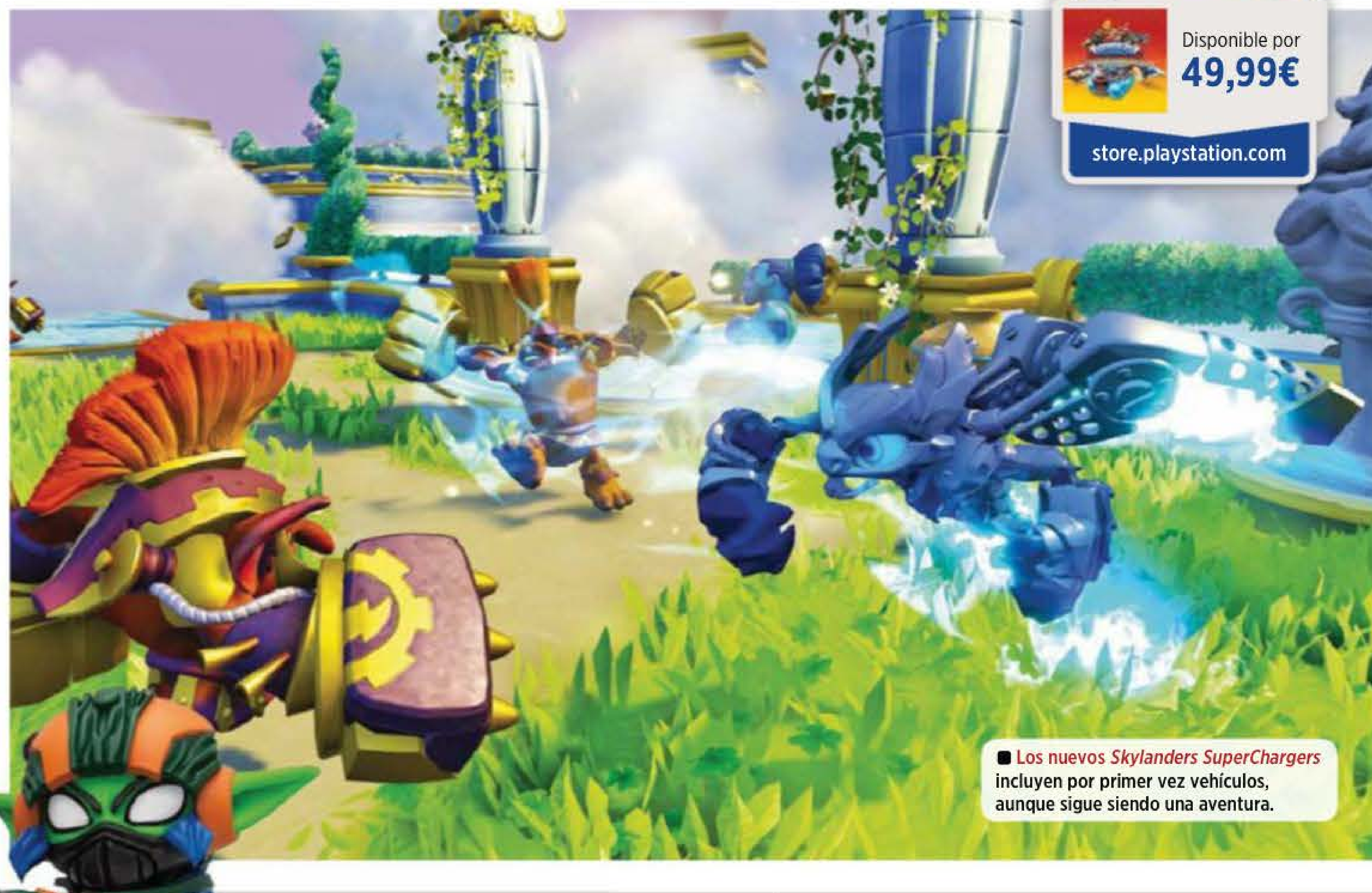
VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**




RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.skylanders.com/es/home



Los nuevos *Skylanders SuperChargers* incluyen por primer vez vehículos, aunque sigue siendo una aventura.

VELOCIDAD, HUMOR Y ACCIÓN EN UNA **NUEVA AVENTURA**

Skylanders SuperChargers

40 nuevas figuras, divididas en 20 vehículos y 20 Skylanders, ya están aquí para unirse a tu colección y acabar una vez más con el malvado Kaos

Los Skylanders regresan un año más con una nueva aventura en la que conoceremos a los nuevos personajes SuperChargers, héroes entrenados por el Maestro Eon que tienen como única misión detener a Kaos y salvar Skylands. Para lograr su objetivo, estos nuevos Skylanders cuentan con vehículos SuperChargers equipados con motores capaces de crear portales para viajar por las tierras de Skylands. Con esta premisa comenzamos una aventura muy completa y divertida que nos llevará a todo tipo de localizaciones al tiempo que disfrutamos de momentos de acción, plataformas, conducción y puzzles durante las 10 horas que dura su historia principal.

La saga Skylanders siempre se ha caracterizado por la variedad de su propuesta y esta nueva entrega da un paso más en este aspecto, ofreciendo no sólo numerosas actividades secundarias y secretos, sino también un completo modo carrera que alarga considerablemente la duración del juego. Este modo de carreras, al que podremos acceder tanto desde el menú principal como desde La Academia Skylander, nos permitirá disputar carreras por tierra, mar y aire que podremos disfrutar tanto online como offline. ¿Y qué pasa si queremos jugar con un amigo? Pues *Skylanders SuperChargers* cuenta con un modo cooperativo para la aventura principal y la posibilidad de carreras multijugador tanto offline como online. A la hora de conducir en el cooperativo para la historia, un jugador controlará el vehículo y el otro será el encargado de complicar las cosas al resto de personajes utilizando sus poderosas armas.

Spitfire, Super Shot Stealth Elf y Hot Streak en el Starter Pack son los Skylanders del starter Pack de *SuperChargers* en PS4.

» MUCHAS COSAS NUEVAS EN **SKYLANDS**



1 **AVENTURA.** Kaos pretende destruir Skylands una vez más y en esta ocasión contará con la ayuda de poderoso villano: Tinieblas.



2 **CARRERAS.** Los vehículos SuperChargers llegan a Skylands para ofrecernos divertidas y espectaculares carreras por tierra, mar y aire.



3 **MULTIJUGADOR.** Disfruta con amigos de las espectaculares carreras de Skylanders SuperChargers gracias a su online y pantalla partida.



Comprar mejoras para los vehículos será fundamental para salir victoriosos de las numerosas zonas de conducción de la aventura.



Sube de rango y consigue poderes extra como obtener más experiencia de enemigos caídos o más monedas en cada nivel.



¡Llegan los vehículos Superchargers! Su velocidad y sus ataques serán claves para superar algunas zonas.

STARTER PACK: BÁSICO

El Starter Pack de *Skylanders SuperChargers* incluye el disco del juego, nuevo portal de poder, el vehículo Hot Streak y las figuras de Spitfire y Super Shot Stealth Elf. Además, podremos hacernos con los 40 nuevos vehículos y personajes de forma individual, pudiendo así acceder a zonas exclusivas y descubrir cada secreto de esta nueva aventura.



Skylanders SuperChargers mantiene la esencia de los anteriores y se luce con un diseño de niveles espectacular.

Los nuevos vehículos SuperChargers son los verdaderos protagonistas del juego y toda la aventura está diseñada para sacarles el máximo partido. Cada nivel nos ofrecerá tramos de combates a pie y zonas en las que tendremos que hacer uso de los nuevos vehículos. De hecho, prácticamente todos los combates contra jefes finales están perfectamente diseñados para aprovechar la velocidad y la potencia de ataque de los vehículos.

Gráficamente los Skylanders se han superado en *SuperChargers*, con un apartado visual más pulido y que ofrece mejores texturas y mejores efectos visuales que en anteriores entregas.

Aunque donde de verdad destaca esta nueva aventura es en su diseño artístico. Cada nivel es una maravilla visual, con escenarios que van desde un nivel en scroll lateral hasta una zona con cambios de gravedad. Los enemigos, villanos y personajes secundarios también están muy trabajados, y todos cuentan con diseños muy inspirados que harán las delicias de los fans de la saga. *SuperChargers* es la aventura más completa de toda la saga. Su variada propuesta, su duración, los nuevos Skylanders, el diseño de los escenarios y la inclusión de los vehículos SuperChargers son, sin duda alguna, motivos suficientes para regresar a Skylands y disfrutar de estos simpáticos héroes un año más. Pese a todo, también hemos encontrado puntos negativos como las habituales zonas exclusivas de un personaje determinado y que nos hacen pasar por caja si queremos desbloquearlas y descubrir todos los secretos de la aventura.



La Academia Skylander nos permitirá descansar entre misiones, acceder a las carreras y mejorar los vehículos y los Skylanders.



Las zonas de conducción por tierra, mar y aire copan los fantásticos escenarios de Skylanders SuperChargers.

PERSONALIZACIÓN Y MEJORAS

La personalización y el sistema de mejoras será más importante que nunca en Skylanders, y es que tanto nuestros héroes como los nuevos vehículos necesitaran nuevas habilidades para poder enfrentarse a Kaos, Tinieblas y todos los villanos que nos esperan en la aventura.



PERSONALIZA TU VEHÍCULO con los engranajes y piezas que encontraremos en los diferentes circuitos y escenarios.



¡MEJORA TU SKYLANDER! Con las monedas que encontremos podremos comprar nuevos poderes para los héroes.



EL NUEVO PORTAL te permitirá jugar con todos los Skylanders de tu colección. ¡Y también podrán conducir los vehículos!

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de su propuesta. Los vehículos y las carreras. La inclusión de modo online.

» LO PEOR
Tener que pasar por caja para comprar nuevas figuras y vehículos.

Te gustará + que... SKYLANDERS TRAP TEAM — Te gustará + que... SKYLANDERS SWAP FORCE



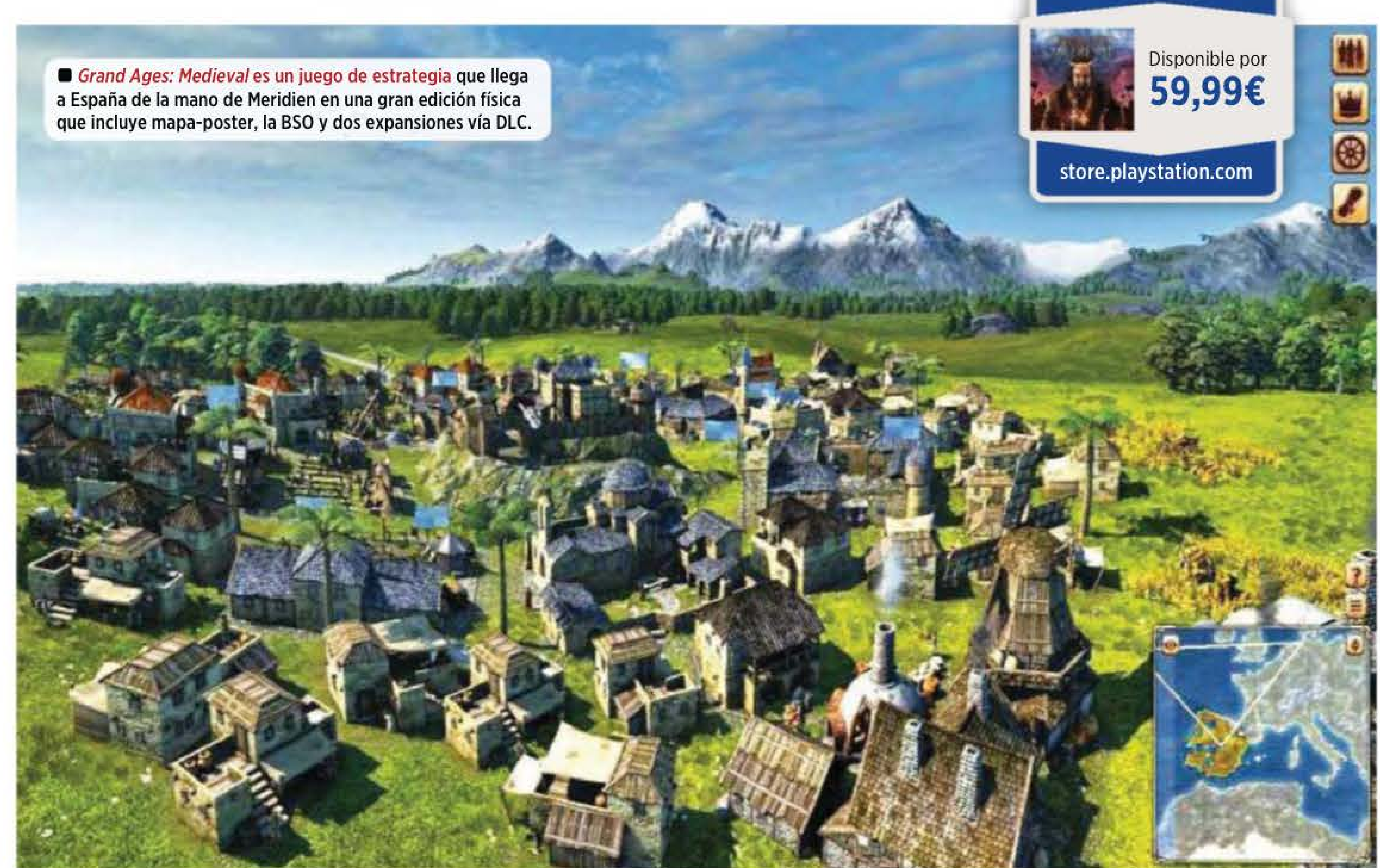
85	**» GRÁFICOS** Skylands luce mejor que nunca, pero se puede mejorar.
80	**» SONIDO** Banda sonora algo floja. Algunos fallos y voces a destiempo.
90	**» DIVERSIÓN** Humor, acción, carreras, plataformas... Diversión asegurada.,
90	**» DURACIÓN** 10 horas para la historia, misiones secundarias, secretos y carreras.
NOTA 87	Los Skylanders regresan con su aventura más completa gracias a los vehículos y a su divertido modo de carreras.



Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **GAMING MINDS**
Editor: **KALYPSO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**



www.grandages.com



■ *Grand Ages: Medieval* es un juego de estrategia que llega a España de la mano de Meridien en una gran edición física que incluye mapa-poster, la BSO y dos expansiones vía DLC.

ESTRATEGA, EL **MEDIEVO** TE ESTÁ ESPERANDO

Grand Ages: Medieval

La Edad Media es el marco elegido para albergar este monumental juego de estrategia que acerca a nuestra consola un género tradicionalmente "pecero".

La estrategia es un género vinculado al PC, aunque algunas compañías a veces nos sorprenden lanzando algunos exponentes de este género en consola. Es el caso del último juego de los alemanes Gaming Minds editado por Kalypso, que llega a PS4 con su interfaz bien adaptada.

***Grand Ages: Medieval* se ambienta en el siglo XI, en Europa** y sus alrededores. Un enorme mapeado de unos 20 millones de kilómetros que se extiende desde el norte de África hasta el Cáucaso. Si elegimos la Campaña, aprenderemos todo lo básico del juego gestionando un pueblecito cerca de Constantinopla. Pero la "chicha" está en el llamado Juego Abierto, en el que empezamos en cualquier punto del mapa (cada uno con sus particularidades). Nuestro objetivo es conquistar Europa, forjando alianzas, creando prósperas rutas comerciales y, cómo no, batallando. La óptima gestión de recursos es fundamental para ir progresando y optar a más de 20 innovaciones tecnológicas, sabiendo lidiar además con imprevistos como catástrofes naturales e incluso la temida peste negra. Pero aunque se nos permite decidir cómo queremos avanzar, hay que decir que en este "juego de tronos", la política y el comercio están mucho mejor desarrollados que las batallas (poco variadas y bastante sosas, la verdad). Un desarrollo pausado que gustará a los fans de la estrategia de gestión por su gran cantidad de opciones en este sentido y que se completa con un multijugador para hasta 8 jugadores y un doblaje al castellano que se agradece. ◘



■ Los exploradores nos ayudan a reconocer el terreno. Lo inexplorado está cubierto por la "niebla de guerra".



■ Ofrece cerca de 20 tipos de unidades y 4 clases de barcos de combate (además de los de transporte).

» CONQUISTA **EUROPA** POR LAS BUENAS O POR LAS MALAS



① **GESTIONA RECURSOS.** Explotar bien los recursos naturales de tu zona es clave para empezar con buen pie nuestra conquista.



② **COMERCIO Y POLÍTICA.** La llave para expandir nuestro dominio es una correcta red de alianzas y crear (y proteger) ricas rutas comerciales.



③ **COMBATE.** Y si las cosas se ponen tensas, podremos recurrir a nuestro ejército, aunque las batallas son algo sosas y poco variadas.



» LO MEJOR
Muchas horas de juego para someter Europa comerciando o batallando. Y en castellano.

» LO PEOR
Las batallas son poco variadas y algo "sosas". Gráficamente no es espectacular.

66	**» GRÁFICOS** Cumplen, aunque sin impresionar. El "zoom" podría acercarse más...
87	**» SONIDO** Voces en castellano y BSO muy apropiada aunque testimonial.
70	**» DIVERSIÓN** Pausado desarrollo que disfrutarán los fans de la estrategia de gestión.
90	**» DURACIÓN** Incontables horas de juego a las que hay que añadir el multijugador.
NOTA 70	Un buen juego de estrategia, aunque la parte de "politiqueo" y comercio está mucho mejor desarrollada que las batallas.







12

Género:
ROL TÁCTICO
Desarrollador:
NIPPON ICHI
Editor:
BANDAI NAMCO
Precio: **59,95 €**
Edición Blu-ray: **SÍ**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Texto/Voces:
INGLÉS / INGLÉS O JAPONÉS

disgaea.us/D5/

Disgaea 5: Alliance of Vengeance

La conocida saga de juegos de rol tácticos de Nippon Ichi se estrena en PS4 con una entrega con la venganza por bandera.

La serie *Disgaea* salta a PS4 con una entrega que conserva los mimbres clásicos a la vez que introduce novedades en la jugabilidad. *Disgaea 5: Alliance of Vengeance* nos dibuja una terrible amenaza en forma de un autoproclamado emperador llamado Void Dark que amenaza la paz de este universo, lo que motiva una alianza entre distintas fuerzas para hacerle frente. Operamos desde un escenario central que nos da acceso a otros y los combates son, como es habitual en la saga, tácticos y con el campo de batalla dividido en cuadrículas. Poco a poco iremos ampliando nuestro grupo con nuevas clases que nos otorgan nuevas posibilidades en los combates, enriquecidos por un nuevo sistema de "venganza" representado con una barra que, cuando se llena, nos permite responder con golpes críticos. Por lo demás, un buen diseño de personajes, mucho humor y diálogos en inglés para un S-RPG que sabe cómo conquistar a los fans.



Disgaea 5 derrocha humor y tácticos combates por turnos en las más 30 horas que puede durarnos,

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Combates profundos y mejorados con novedades. Buen diseño de personajes.

» LO PEOR
No llega traducido y técnicamente está por debajo de lo que puede ofrecer PS4.

NOTA 78
Un S-RPG que conserva lo mejor de su planteamiento y lo mejora con algunas novedades. Los fans de la saga lo van a disfrutar.







18

Género:
ROL
Desarrollador:
INXILE
Editor:
DEEP SILVER
Precio: **39,95 €**
Edición Blu-ray: **SÍ**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Textos/Voces:
CASTELLANO / INGLÉS

wasteland.inxile-entertainment.com

Wasteland 2: Director's Cut

Por si *Fallout 4* no os parece suficiente, aquí tenéis otro juego de rol post-apocalíptico en el que sólo los más duros sobreviven.

Brian Fargo y su estudio inXile Entertaiment dieron forma el año pasado a un notable juego de rol, secuela del clásico que el propio Fargo dirigió desde su mítico sello Interplay en 1988. Y este *Director's Cut* llega a PS4 conservando todo lo bueno del original y con novedades como mejoras en su apartado gráfico y una interfaz adaptada a PS4. Preparaos para vivir aventuras en un escenario post-apocalíptico que se extiende por California y Arizona y en el que asumimos el papel de un equipo de cuatro rangers en un desarrollo abierto repleto de posibilidades y rutas alternativas. Los combates, por turnos y muy tácticos, ganan en esta edición gracias a mejoras como los rasgos de los personajes y el sistema que permite apuntar a distintas partes de cuerpo (parecido al de los últimos *Fallout*). Pero su gran profundidad es un arma de doble filo: enamorará a los puristas pero puede "espantar" a los que no sean muy expertos en el género...



Su vista isométrica es ideal para afrontar el desarrollo Los gráficos mejoran gracias al uso del motor Unity 5.

VALORACIÓN

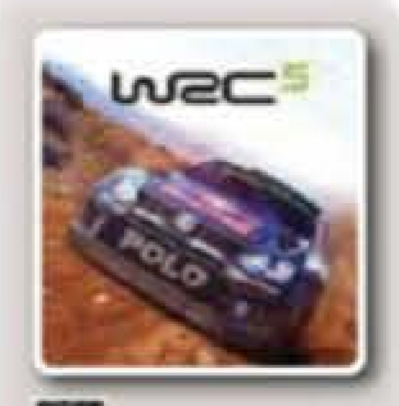
» LO MEJOR
Profundo, rejugable y muy duradero. Bien adaptado a PS4 y con mejoras bajo el brazo.

» LO PEOR
Su dificultad y su alto nivel de exigencia puede "asustar" a los roleros menos acérrimos.

NOTA 84
La franquicia que inspiró *Fallout* vuelve con un exigente y profundo RPG que llega bien adaptado a nuestra consola.







Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
KYLOTONN GAMES
Editor:
BIGBEN
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS4:
69,99 €
Precio PS3:
49,99 €
Precio PS Vita:
39,99 €

JUGADORES **1-8** · JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.wrcthegame.com/es/



El Mundial de Rallies ha perdido tirón, pero aún es de las disciplinas más espectaculares del motor.

CINCO **VUELTAS DE CAMPANA** SOBRE UNA CUNETA

WRC 5

Kylotonn Games lo ha intentado, pero su estreno al volante de la licencia del Mundial de Rallies ha sido para olvidar. No da casi ni para entrar en los puntos.

El Mundial de Rallies ha vuelto al mundillo de los videojuegos, tras tomarse un año sabático, pero lo ha hecho al ralentí. Se nota que Kylotonn Games, el estudio al cargo, es nuevo en la materia y no ha acabado de dar con la tecla para hacer un buen juego partiendo desde cero (hay que recordar que las anteriores entregas las hizo Milestone Studios).

El control de los coches es aceptable, con comportamientos variados según corramos en asfalto, nieve, grava o barro, pero las físicas del coche no son para tirar cohetes, algo que se observa, especialmente, al jugar con volante. Apenas hay opciones de configuración, por lo que el manejo se siente muy arcade, sin contravolantes ni cruzadas que supongan un mínimo desafío. Lo peor es que los tiempos que firman los rivales están falseados y se ajustan en función del que logremos nosotros, algo que puede ser frustrante, pues no hay sensación de recompensa (es regla general que ganemos casi siempre los tramos por diferencias inferiores a un segundo).

En el apartado técnico pesa mucho el hecho de haber querido abarcar todas las plataformas, incluso PS Vita. Hay detalles como que se pueda correr a diferentes horas o que haya efectos meteorológicos, pero el acabado general es muy pobre, y más en un género donde importa tanto como el de la velocidad. Esperemos que, para próximas entregas, Kylotonn Games se ponga las pilas, porque su debut no ha sido el que cabía esperar.



Cada tramo permite correr en tres momentos del día, lo que da pie a que haya conducción nocturna.



Hay cinco cámaras, pero las interiores, en especial la de la cabina, no están bien resueltas y son incómodas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El tipo de superficie afecta al control. Hay 65 tramos, con variantes de luz y climatología.

» LO PEOR
Los tiempos de los rivales están falseados. Gráficos de otro tiempo. La fecha de salida.

60	**» GRÁFICOS** Podrían ser de la primera etapa de PS3 y no pasaría nada. Muy flojos.
60	**» SONIDO** Las notas del copiloto se salvan, pero no así el ruido de los motores.
55	**» DIVERSIÓN** El control es bueno, pero los tiempos de los rivales están falseados.
70	**» DURACIÓN** Hay modo Carrera y online, aunque las opciones son muy básicas.
NOTA 59	Tiene el encanto de recrear el Mundial de Rallies, pero, como juego de coches, casi todas sus piezas son carne de desguace.



UNA **LICENCIA FUERTE,** PERO CON MENOS EMPUJE QUE ANTAÑO



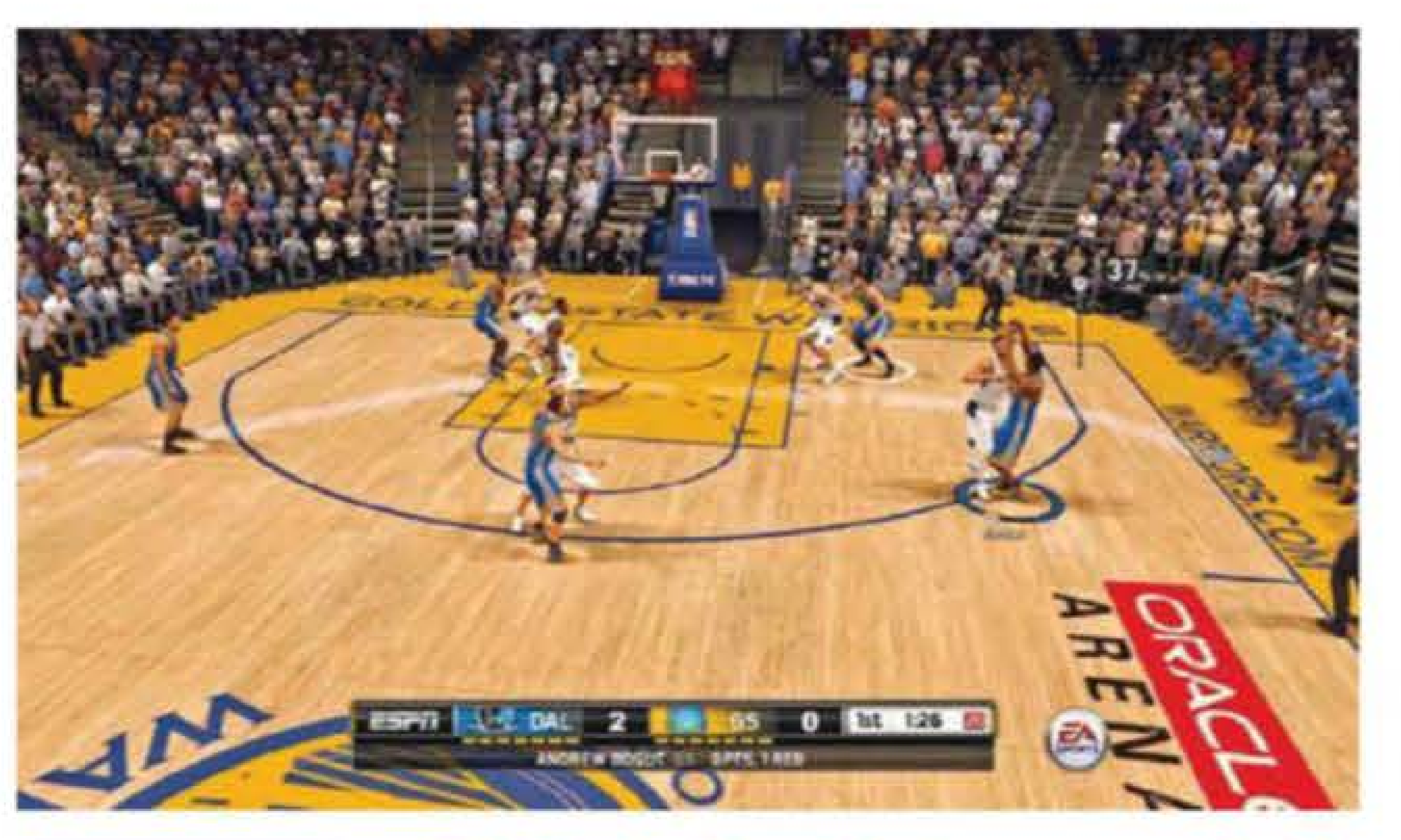
1 **TEMPORADA 2015.** El juego se lanzó hace unas semanas, cuando el Mundial ya estaba en su recta final, tras haber empezado en enero...



2 **51 PILOTOS.** Se han incluido las tres categorías que conforman el campeonato (WRC, WRC-2 y J-WRC), con todos sus coches y sus pilotos.

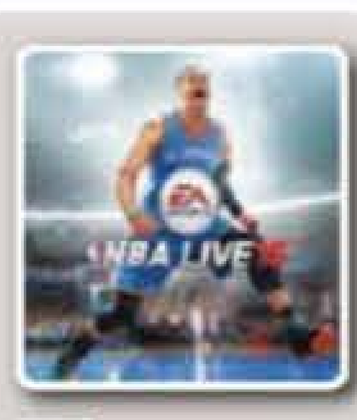


3 **13 RALLIES.** Están todos los del calendario, desde Mónaco hasta Gales, pasando por Suecia, Grecia, Finlandia, Portugal, Australia, Alemania...





El nuevo simulador de baloncesto de EA Sports incluye a las treinta franquicias de 2015. No hay equipos clásicos ni de Europa.



3

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA TIBURON**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **69,95 €**
Edición Blu-ray: **SÍ**
Jugadores: **1-4**
Jug. online: **2-10**
Texto/Voces: **CASTELLANO / INGLÉS**

www.easports.com/es/nba-live

NBA Live 16

El fantasma de la célebre saga de EA Sports sigue en plena reconstrucción. Tal vez, algún día, vuelva a entrar en playoffs.

Si *NBA 2K16* es el mejor juego deportivo del año, su primo lejano *NBA Live 16* es uno de los peores. EA Tiburon lleva ya tres entregas de la saga para PS4, pero sigue tan estancada como al principio. El control tiene taras por todas partes, empezando por un sistema de tiro que se basa demasiado en los supuestos parámetros estadísticos de los jugadores, en lugar de premiar la habilidad del jugador (esto se observa, especialmente, en los lamentables tiros libres). La IA de los rivales tampoco ayuda, algo que se puede apreciar en su inoperancia para gestionar los finales de partido si van perdiendo. A eso, añadid un sistema de animaciones mediocre que repercute, por ejemplo, en la lucha por los rebotes. Los modos de juego tienen buena intenciones (hay Carrera, Dinasty, Ultimate Team o Pro-Am para jugar hasta con nueve personas más), pero la profundidad de las opciones es nula.



Los jugadores más famosos se parecen, pero hay otros de clase media que no tienen tanta suerte.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Ya no hay tanto "bug" como otros años. El hecho de que la saga se mantenga viva.

» LO PEOR
El sistema de tiro, la IA, lo básicos que son los modos de juego, la narración en inglés...

NOTA 58
EA sigue dando palos de ciego con una saga que está lejos de su gran pasado. Casi es la colista del género deportivo actual.



Algunos jefes, como Devastator, poseen un tamaño colosal. ¿Sois capaces de ver a Bumblebee?







Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **PLATINUM GAMES**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **49,95 €**
Edición Blu-ray: **SÍ**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Texto/Voces: **CASTELLANO / INGLÉS**

http://www.transformersgame.com

Transformers: Devastation

¿Robots gigantes repartiendo caña a ritmo de "heavy metal"? Que se quite Michael Bay que ha llegado Platinum Games.

Los Transformers han vuelto por la puerta grande y todo se lo debemos a Platinum Games. Con un sistema de combate calcado al de *Bayonetta*, la estética de la mítica serie de dibujos animados y una de las bandas sonoras más cañeras que recordamos, *Transformers: Devastation* se convierte en una experiencia muy, muy intensa que hará las delicias de los amantes de la acción sin contemplaciones. Pero además de combatir con los cinco Autobots disponibles, también encontramos un elaborado sistema de "looteo" al estilo RPG, así como zonas de plataformas y de disparo, minijuegos, coleccionables... Solo se le puede criticar su duración, que es un tanto corta si se va "al grano", pero es de esos juegos que se disfruta mucho más perfeccionando la técnica y poniendo a prueba nuestras habilidades en los niveles de dificultad más altos. A poco que os atraiga Transformers, dadle una oportunidad.



El modo vehículo viene de perlas para desplazarse y es fundamental para destruir los escudos enemigos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Combates frenéticos al 'estilo Platinum'. Es una carta de amor a Transformers G1.

» LO PEOR
Escenarios sin personalidad y sistema de objetos confuso. Puede resultar corto.

NOTA 80
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. ¡Y esconde mucho más de lo que tus ojos pueden ver!

PlayStation Store

Disponible por **15,99€**

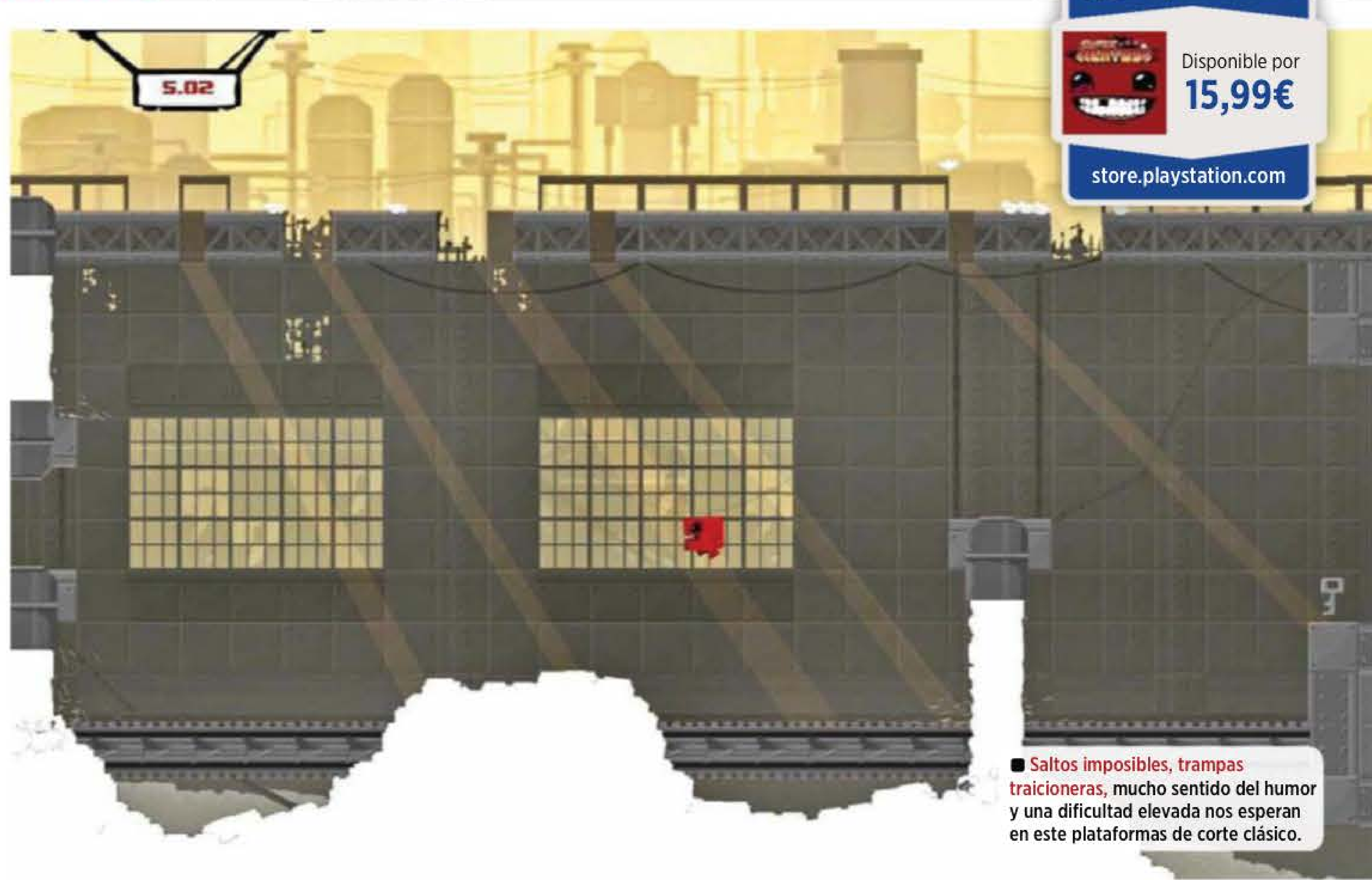
store.playstation.com



Género: **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **TEAM MEAT**
Editor: **TEAM MEAT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **15,99 €**

JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 1 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES NO | BLU-RAY NO | RESOLUCIÓN 1080 P

http://supermeatboy.com/



Saltos imposibles, trampas traicioneras, mucho sentido del humor y una dificultad elevada nos esperan en este plataformas de corte clásico.

PLATAFORMAS CON MUCHA 'CHICHA'HARUM

Super Meat Boy

Un trozo de carne saltarín es el peculiar protagonista de este juego, que recupera el espíritu de los clásicos de las plataformas.



Cinco años después de su estreno en otros sistemas, *Super Meat Boy* ha llegado por fin a PS4 y PS Vita con su encanto intacto, es decir, con una divertida propuesta que bebe de los títulos de plataformas de la época de los 8-bits, pero con un apartado técnico y un sentido del humor acorde a los tiempos que corren. Así, ya desde la introducción, repleta de guiños a otros videojuegos, nos enteramos de que Meat Boy, el trozo de carne protagonista, debe rescatar a Bandage Girl, su novia, de manos del villano de turno, el Dr. Fetus. ¿Se os ocurre una historia más típica?

Las plataformas en 2D son las grandes protagonistas, sobre todo porque Meat Boy sólo tiene dos habilidades: saltar (y quedarse pegado en las paredes para encadenar saltos) y esprintar para alcanzar mayor distancia en sus brincos. Sin ningún objeto o potenciador por recoger, los programadores han apostado por crear unos niveles muy cortos, pero que nos ponen las cosas muy difíciles: todas las fases están plagadas de situaciones que requieren de una gran pericia. Y es que la dificultad del juego es bastante alta, pero gracias a un control muy bien ajustado la sensación es de "pique" por repetir la jugada una y otra vez tras nuestra muerte y casi nunca de frustración por impotencia a la hora de caer en la misma trampa varias veces. Un acertado estilo gráfico retro, una banda sonora de corte guitarrero exclusiva para PlayStation y detalles, como guiños a consolas clásicas, ponen la guinda a un genial plataformas 2D.



Pegarse a las paredes para encadenar saltos es una de las habilidades de Meat Boy que más utilizamos.



Llegar hasta Bandage Girl, que se encuentra al final del nivel, es nuestro objetivo en todas las fases.

LOS PELIGROS DE RESCATAR A LA "CHURRI"



1 **PLATAFORMAS.** Los saltos son la verdadera salsa del juego. Plataformas en movimiento, brincos encadenados... ¡Posibilidades enormes!



2 **TRAMPAS.** Más grandes aún son los peligros que pueblan las fases. Preparaos para morir una y otra vez en los niveles avanzados.



3 **JEFES.** No podemos atacar a los enemigos finales, que se derrotan superando originales retos plataformeros.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La elevada dificultad, junto al preciso control, consigue que nos piquemos.

» LO PEOR
Los niveles avanzados pueden suponer un reto imposible para los menos hábiles.

75	**» GRÁFICOS** Retro. Destacan por su divertido diseño y por lo fluido que resulta.
74	**» SONIDO** Cambia la gran BSO por melodías guitarreras, de menor calidad.
84	**» DIVERSIÓN** Irresistible si os gustan los retos difíciles y los plataformas clásicos.
80	**» DURACIÓN** Los niveles son cortos, pero son muchos y con versión alternativa.
NOTA 80	Un juego de plataformas de estilo clásico que convence por el diseño de sus niveles y la precisión del control.





■ Tenemos 60 segundos para superar cada fase, por lo que *Super Time Force Ultra* no da momento para el respiro.



12

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CAPYBARA GAMES**
Editor: **CAPYBARA GAMES**
Precio: **16,99 €**
Edición Blu-ray: **NO**
Jugadores: **1**
Jug. online: **1**
Idioma: **CASTELLANO / NO HAY VOCES**

http://supertimeforce.com/

Super Time Force Ultra

Acción sin descanso, viajes temporales y un genial sentido del humor se dan la mano en este frenético título independiente.

Super Time Force Ultra quiere destacar entre las docenas de juegos de acción y plataforma 2D de corte retro de PS Store gracias a una hilarante historia repleta de guiños a otros videojuegos y en la que nos enfrentamos a un ataque alienígena con un original sistema de viajes en el tiempo. En un minuto debemos superar cada fase, aprovechando las habilidades de cada personaje (cuyo plantel va creciendo). Eso sí, todos tienen en común la posibilidad de utilizar "Hang Outs" para rebobinar el tiempo. Cuando lo hacemos, el "fantasma" del personaje se mantiene y repite sus últimos movimientos, por lo que se producen unos valiosos segundos de cooperación. Esta original mecánica, unida al espíritu contrarreloj de las fases, hacen de *Super Time Force Ultra* un título frenético, aunque algo confuso a veces debido al elevado número de elementos en pantalla. Un divertido juego de acción pixelado.



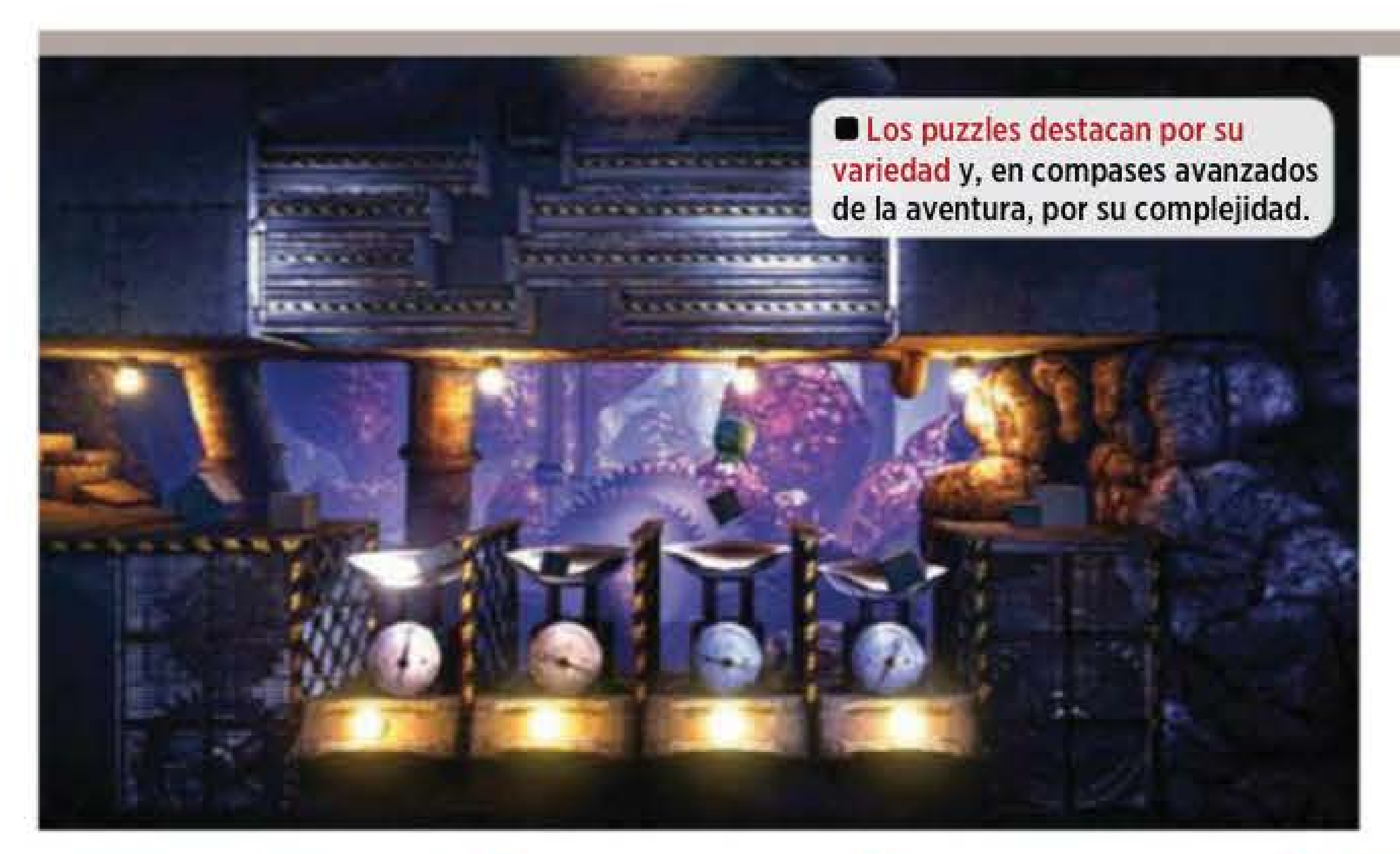
■ Los "Hang Outs" (proyecciones) permiten retroceder en el tiempo... ¡manteniendo nuestras últimas acciones!

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Su sentido del humor, estética retro, acción sin descanso y el control del tiempo.

» **LO PEOR**
Es corto, a veces la acción es algo caótica y sus gráficos son originales, pero básicos.

NOTA 76
Emula a los clásicos de acción y plataformas en 2D y destaca por su frenético ritmo y por la inclusión de los "Hang Outs".



■ Los puzzles destacan por su variedad y, en compases avanzados de la aventura, por su complejidad.





7

Género: **PUZZLE**
Desarrollador: **TALAWA GAMES**
Editor: **GRIP GAMES**
Precio: **9,99 €**
Edición Blu-ray: **NO**
Jugadores: **1**
Jug. online: **1**
Idioma: **CASTELLANO / NO HAY VOCES**

http://www.grip-games.com/games/unmechanical

Unmechanical Extended

Exploración, enrevesados puzzles y un oscuro mundo subterráneo nos esperan en *Unmechanical*.

Tres años después de su lanzamiento en otras plataformas, *Unmechanical* se estrena en PS3, PS4 y PS Vita con una versión extendida que mantiene todos los elementos del original y añade un capítulo exclusivo. Manejando a un pequeño robot con la capacidad de volar y transportar objetos pegados a su base, nuestro objetivo en este juego de exploración y puzzles en 2.5 D es avanzar lateralmente mientras superamos todo tipo de rompecabezas, que aumentan progresivamente en complejidad, y que destacan por su variedad, proponiéndonos desde retos que nos obligan a jugar con las físicas a memorizar y repetir combinaciones de colores a lo "Simon". Esta versión sigue siendo tan divertida como el original, pero es inevitable que el peso de los años le haya robado la originalidad a sus mecánicas y que se echen en falta más novedades en su desarrollo, entretenido, pero que no aporta nada nuevo al género.



■ El motor Unreal 3 sirve para desplegar un apartado artístico oscuro y atractivo, en el que la fluidez es total.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Los puzzles son muy variados y están bastante bien integrados en el desarrollo.

» **LO PEOR**
La duración es reducida, y no aporta nada nuevo a un género muy representado

NOTA 74
Un más que correcto juego de exploración y puzzles en 2.5 D, que no reinventa el género, pero es muy divertido de jugar.





XEODRIFTER

7

Género: **ACCIÓN / PLATAFORMAS**

Desarrollador: **RENEGADE KID**

Editor: **RENEGADE KID**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **7,99 €**

Cross-buy: **PS4 / PS VITA**

JUGADORES **1**

ONLINE/WIFI **NO**

TEXTOS **INGLÉS**

VOCES **NO**

FUNCIONES

Pantalla táctil

www.renegadekid.com/xeodrifter.htm



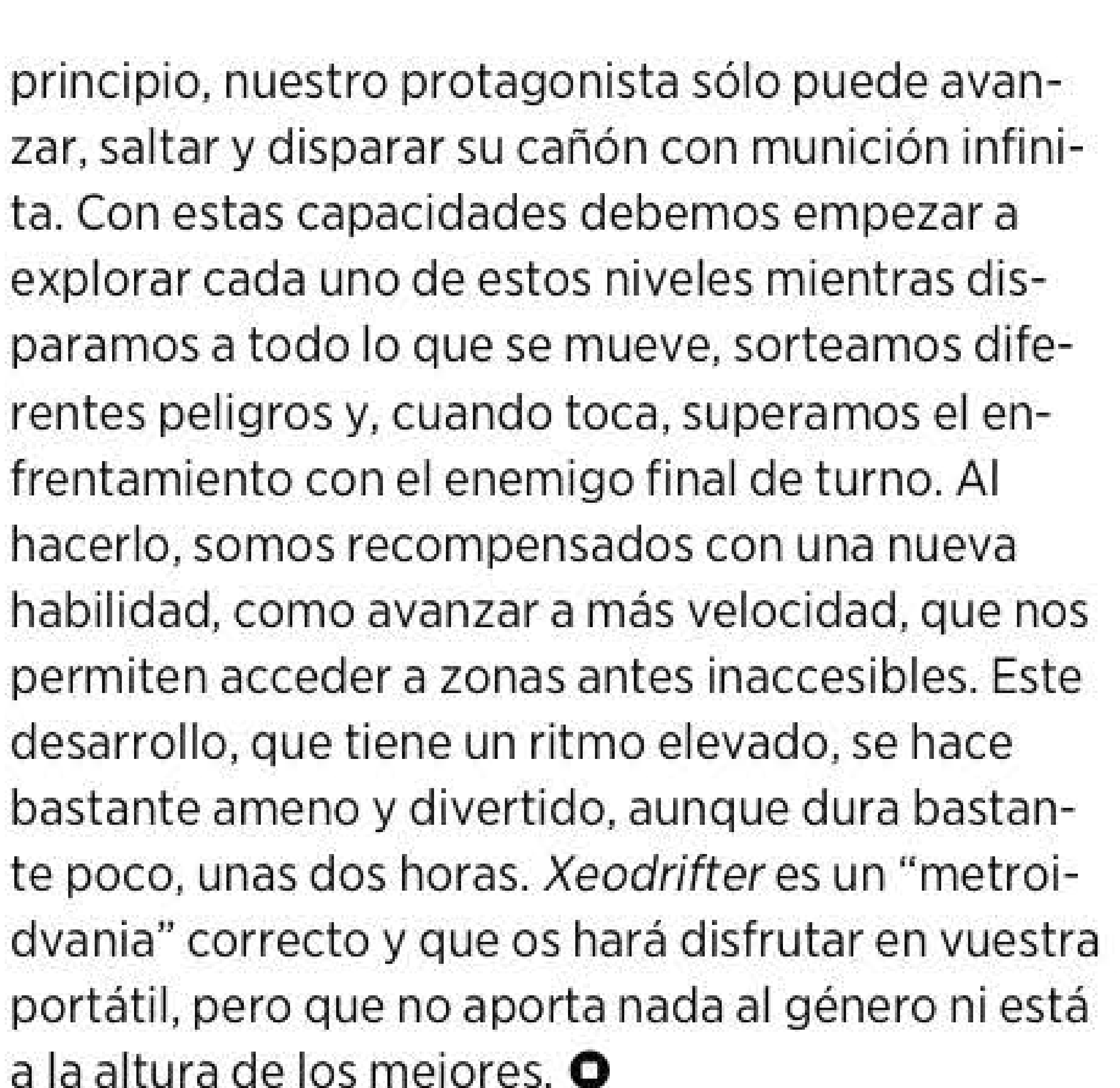
Con un aspecto retro, *Xeodrifter* es un metroidvania correcto y que, por su naturaleza, se hace especialmente interesante en PS Vita.

UN **METROIDVANIA** CON SABOR CLÁSICO

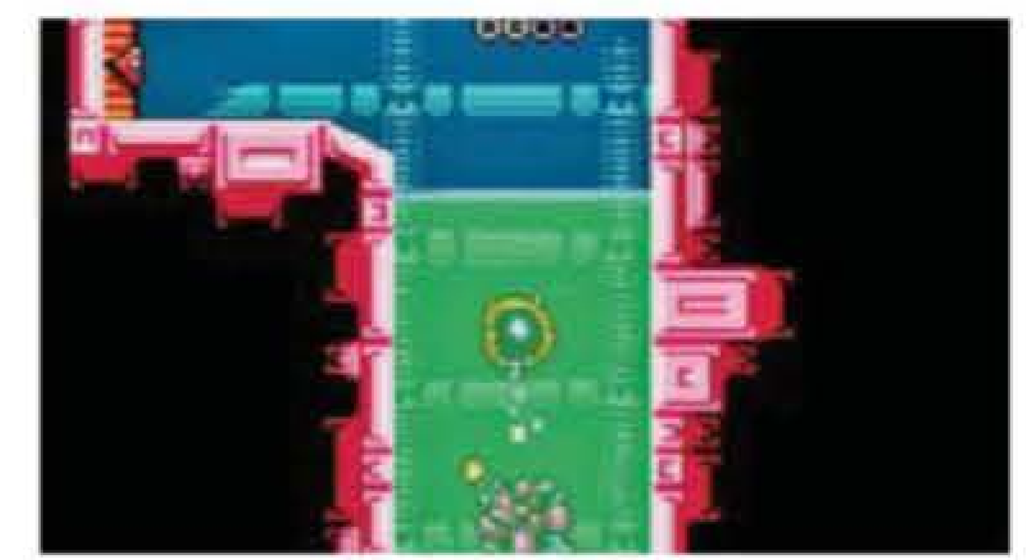
Xeodrifter

Acción y plataformas con aspecto retro son las claves de *Xeodrifter*, la última apuesta para PS Vita de los creadores de Mutant Mudds.

El término "metroidvania" (formado de unir *Metroid* y *Castlevania*) se utiliza para englobar a aquellos juegos que mezclan acción, plataformas y exploración, y en los que hallar y utilizar diferentes objetos para abrir nuevos caminos es parte fundamental del desarrollo. *Xeodrifter* es un nuevo representante de este género (muy popular últimamente), que tras su estreno en otras plataformas llega ahora a PS4 y PS Vita. Y es precisamente en PS Vita, donde la estética retro de *Xeodrifter* luce su mejor cara.



La historia nos sitúa cerca de la órbita de cuatro planetas, entre los que podemos viajar en cualquier momento, y que presentan 4 niveles en 2D repletos de plataformas y enemigos. Al principio, nuestro protagonista sólo puede avanzar, saltar y disparar su cañón con munición infinita. Con estas capacidades debemos empezar a explorar cada uno de estos niveles mientras disparamos a todo lo que se mueve, sorteamos diferentes peligros y, cuando toca, superamos el enfrentamiento con el enemigo final de turno. Al hacerlo, somos recompensados con una nueva habilidad, como avanzar a más velocidad, que nos permiten acceder a zonas antes inaccesibles. Este desarrollo, que tiene un ritmo elevado, se hace bastante ameno y divertido, aunque dura bastante poco, unas dos horas. *Xeodrifter* es un "metroidvania" correcto y que os hará disfrutar en vuestra portátil, pero que no aporta nada al género ni está a la altura de los mejores.



Las nuevas habilidades nos permiten realizar acciones que nos facilitan la vida y nos dan acceso a nuevas zonas.



Existe un sencillo sistema de mejora del arma, que aumenta su potencia, aunque sin demasiadas opciones.



» LAS CLAVES DE IR SURCANDO EL **ESPACIO**

1 **PLANETAS.** Hay 4 planetas (niveles) entre los que podemos viajar en cualquier momento. Cada uno de ellos tiene una ambientación distinta.

2 **EXPLORACIÓN.** Avanzar, saltar y disparar son nuestras tareas principales mientras recorremos cada rincón de los escenarios.

3 **JEFES.** Hay 8 enemigos finales repartidos en la aventura, aunque todos ellos son el mismo monstruo con ligeras variaciones.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Su buen ritmo y la forma progresiva en la que avanzamos, consiguiendo habilidades.

» **LO PEOR**
Es bastante corto, derrotar a los enemigos no aporta nada y los jefes se repiten.

70	» **GRÁFICOS** Emulan a los clásicos en 2D, pero no destacan ni aprovechan Vita.
70	» **SONIDO** Buenas melodías clásicas que pueden oírse en el reproductor.
75	» **DIVERSIÓN** Es ameno y la mecánica de buscar habilidades está bien pensada.
60	» **DURACIÓN** Acabarlo lleva 2 o 3 horas y puede hacerse en aún menos tiempo.
NOTA 70	Un "metroidvania" correcto y divertido, que le sienta muy bien a Vita, aunque resulta demasiado corto.





■ *Dungeon Travelers 2* es un "dungeon crawler" que salió para PSP en Japón en 2013 y que ahora llega a PS Vita con algunas mejoras y añadidos.

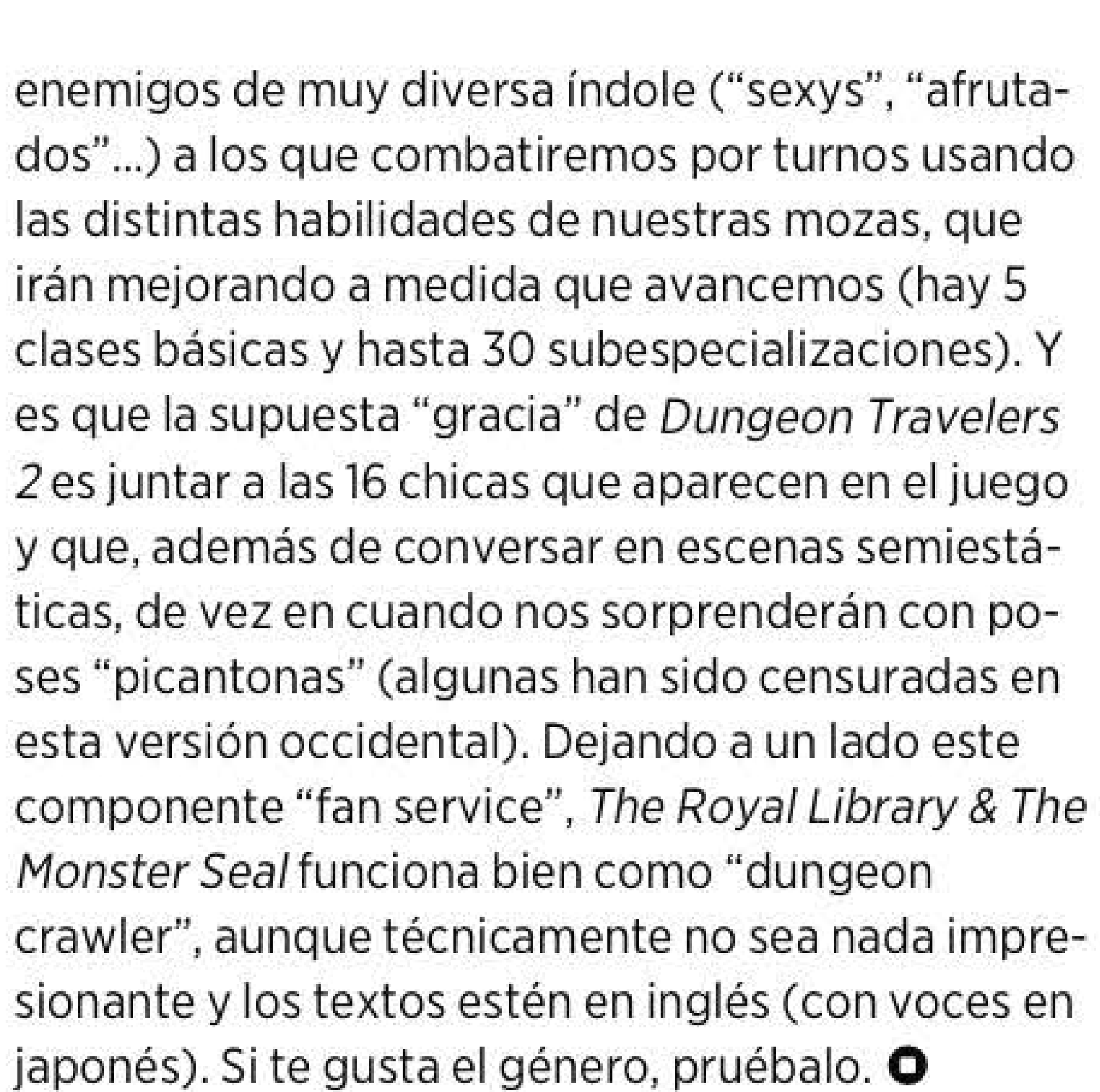
PIBONES Y **MAZMORRAS**

Dungeon Travelers 2

Explorar mazmorras puede ser una tarea complicada... aunque si lo hacemos en compañía de exuberantes guerreras, la cosa se hace más llevadera.

La última "japonesada" en llegar a nuestras PS Vita europeas es *Dungeon Travelers 2*, un juego de rol por turnos que salió para PSP en Japón en 2013 y cuyo "port mejorado" se estrena en nuestras tierras, en formato físico y digital, de la mano de Bandai Namco.

***The Royal Library & The Monster Seal* es el subtítulo de este "dungeon crawler"** en el que, efectivamente, exploraremos mazmorras buscando tesoros y acabando con todo tipo de enemigos. Las laberínticas mazmorras se generan aleatoriamente y avanzamos por ellas en perspectiva subjetiva (el mapa se irá generando a nuestro paso así que tranquilos, que no nos perderemos). A menudo sufriremos encuentros aleatorios con enemigos de muy diversa índole ("sexys", "afrutados"...) a los que combatiremos por turnos usando las distintas habilidades de nuestras mozas, que irán mejorando a medida que avancemos (hay 5 clases básicas y hasta 30 subespecializaciones). Y es que la supuesta "gracia" de *Dungeon Travelers 2* es juntar a las 16 chicas que aparecen en el juego y que, además de conversar en escenas semiestáticas, de vez en cuando nos sorprenderán con poses "picantonas" (algunas han sido censuradas en esta versión occidental). Dejando a un lado este componente "fan service", *The Royal Library & The Monster Seal* funciona bien como "dungeon crawler", aunque técnicamente no sea nada impresionante y los textos estén en inglés (con voces en japonés). Si te gusta el género, pruébalo.



■ Todos los personajes del juego son femeninos (menos uno). No faltan las "charlas" con escenas semiestáticas.



■ Técnicamente no saca partido a PS Vita. Sólo destacan los diseños de los personajes y enemigos.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Entretenido de principio a fin. Que este tipo de juegos lleguen a nuestras tiendas.

» **LO PEOR**
No es espectacular. Los puristas del género pueden verlo algo sencillote. Está en inglés.

60	» **GRÁFICOS** Buen diseño de personajes aunque los escenarios son simplones.
74	» **SONIDO** Buena BSO de Michio Kinugasa y Shinya Ishikawa. Voces en japonés.
68	» **DIVERSIÓN** Si te gusta el género te gustará, aunque no es muy profundo.
87	» **DURACIÓN** Verlo todo te llevará decenas de horas. Un reto para valientes.
NOTA 69	**Un buen "dungeon crawler" que no necesita sus escenas en plan "hentai" para gustar a los fans del género. Está en inglés.**

» EXPLORANDO **MAZMORRAS** "SUBIDITAS DE TONO"



① **EN PRIMERA PERSONA.** Las mazmorras se generan de forma aleatoria y las exploraremos bajo una perspectiva en primera persona.



② **POR TURNOS.** Los combates son aleatorios y por turnos. Podremos llevar hasta 5 chicas a la vez. Hay 5 clases y 30 subespecializaciones.



③ **ESCENAS "HENTAI".** De vez en cuando nuestras chicas nos sorprenden con escenas "subidas de tono" completamente gratuitas.



Género: **MUSICAL**
Desarrollador: **ATLUS**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**
Precio Ed. Disco Fever: **79,99 €**

JUGADORES **1** | ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.atlus.com/p4dan/



P4 Dancing All Night es un juego musical que respeta hasta el último detalle del mítico J-RPG: personajes, estética, cuidada trama...

BAILANDO SIN SALIR DE CASA

Persona 4: Dancing All Night

El equipo de investigación de Inaba se vuelve a reunir para resolver un nuevo misterio, pero esta vez... ¡¡¡con grupos de Idols y a golpe de cadera!!!

Que Atlus maneja sus licencias como nadie es algo evidente tras jugar a *P4DAN*. Un juego que aborda el género sin sacrificar ninguna seña de identidad (como una cuidadísima estética y una gran BSO). Y es que *P4DAN* cuenta con dos modos de juego, uno de ellos una "Historia" de unas 10-12 horas de duración tan intensa y cuidada como acostumbran los padres de la serie, pero que esta vez se ambienta en el mundo de los grupos de Idols niponas y una misteriosa web. Un modo que tiene MUCHO de visual novel, con extensos diálogos (narrados y con textos en inglés) y toma puntual de decisiones que apenas afectan a la evolución de la trama. Atrapa, pero le cuesta mucho arrancar, algo que se hace cuesta arriba si no conoces ni la serie ni a sus personajes (y más si no dominas el inglés). Pero tiene su lógica y si superas su lentitud inicial (fácilmente más de 1-2 horas leyendo), te enganchará a lo bestia.

Como juego de música, recuerda a *Hatsune Miku*, en el sentido de que solo utilizamos los botones ▲, ● y ✖, y las direcciones ↑, ← y ↓ de la cruceta (o la pantalla táctil). Del centro de la pantalla irradian las notas y debemos "tocarlas" al llegar a los laterales. Pueden ser simples, dobles, mantenidas y podemos hacer "scratch" con los sticks. Un sistema simple, pero que atrapa, aunque el sistema de puntuación (Perfect, Great, Good y Miss) es impreciso y no penaliza para no frustrar. Además, tiene muchos desbloqueables, algunos que afectan a la jugabilidad (cambian el orden de las notas). ○



P4 Dancing All Night incluye en físico 30 canciones, más alguna extra vía DLC gratuito (hay otros de pago).



En la tienda podemos comprar ítems para modificar la jugabilidad (el orden de las notas, etc.) y más.



» ¿UN JUEGO MUSICAL... CON UNA **HISTORIA** "DE VERDAD"?

1 **NUEVA TRAMA.** Que gira en torno a misteriosas desapariciones, grupos de Idols... Mucho texto en inglés con toma de decisiones puntuales.

2 **ANIMACIÓN.** Como en los J-RPG de la serie *Persona*, no faltan las escenas de anime, con una soberbia producción. Como toda la estética...

3 **GUIÑOS.** El guión es muy bueno y está repleto de personajes y guiños a *Persona 4*. Si conoces el J-RPG, te va a resultar aún más divertido.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Selección musical, estética, tienda con gran cantidad de desbloqueables...

» **LO PEOR**
Modo historia que tarda mucho en arrancar. Sistema de puntuación impreciso.

90	» **GRÁFICOS** Todo con la etiqueta *Persona*, cuidados y con personalidad.
90	» **SONIDO** 30 grandes temas (15 remixes y 15 originales) y buen doblaje al inglés.
80	» **DIVERSIÓN** Como juego musical, el sistema de puntuación es impreciso. Pero pica.
82	» **DURACIÓN** 12 horas del modo historia, 30 temas, DLC gratuito...
NOTA 85	Un juego musical muy cuidado en lo visual y con grandes temas, especialmente atractivo para los fans de *Persona 4*.

LAS MEJORES **EXPANSIONES** Y PASES DE TEMPORADA DE LOS JUEGOS DEL MOMENTO

¡EXPANDIENDO TUS JUEGOS FAVORITOS!

¿Ya has terminado tu juego favorito y te has quedado con ganas de más? Tranquilo, que la mayoría de las compañías siguen sacando contenidos para sus principales producciones después de lanzarlas... aunque ese "extra" no es gratis, claro.

Empezaron en la pasada generación y, nos guste o no, se mantienen en ésta a pesar de que siguen levantando polémica por su precio y por las dudas que nos dejan (¿son contenidos que ya debían estar en el juego "de serie" o no?). Las expansiones (aventuras extra) y los pases de temporada (que, pagando por adelantado te dan acceso anticipado y algo más barato a todos los contenidos descargables que saquen tras su lanzamiento) suelen acompañar a todo juegazo que se precie. Sin entrar en polémicas, en este reportaje os contamos lo que hay. Que quede claro que no estamos a favor ni en contra de este tipo de técnicas de venta. Al fin y al cabo, cada uno hace con su dinero lo que quiere, ¿no?





■ Las tres expansiones traen nuevas misiones, armas, arenas... *El Rey de los Poseídos* es la mejor de todas.

PS4/PS3 | ACTIVISION | SHOOT´EM UP | 69,95 € | YA DISPONIBLE

DESTINY

EL REY DE LOS POSEÍDOS

Desde antes de su lanzamiento, sus creadores nos vendieron *Destiny* como un producto "abierto", ampliable y con bastante años de recorrido. Y de momento, lo están cumpliendo. Un año después de su lanzamiento original, este shooter subjetivo ambientado en el espacio y con fuertes toques roleros y de MMO ya ha recibido tres expansiones: *La Profunda Oscuridad* (en la que luchamos contra un antiguo enemigo que yacía bajo la superficie de la Luna), *La Casa de los Lobos* (en la que aplacaremos la amenaza de los caídos) y *El Rey de los Poseídos* (cuya trama gira en torno a Oryx y su ejército de poseídos). Todas ellas traen nuevas armas y equipo y más arenas y modalidades de juego. Y con *El Rey de los Poseídos*, Activision ha lanzado una edición "física" que reúne el juego original y los tres citados DLC, ideal para los que quieran iniciarse en este absorbente shooter.

TRES EDICIONES. Si ya tienes *Destiny*, puedes comprar los DLC sueltos (para jugar al último tienes que tener los otros dos) o pillar una edición "completa" en edición "normal" o coleccionista.





Hearts of Stone es una nueva aventura protagonizada por Geralt de Rivia. Requiere el juego original y un mínimo de nivel 32 para poder encararla con garantías.

PS4 | **BANDAI NAMCO** | **ROL DE ACCIÓN** | **19,95 €** | **YA DISPONIBLE**

Hearts of Stone es la primera de las dos grandes expansiones que CD Projekt nos prometió para *The Witcher III*. El brujo está de vuelta...

Además de abundante contenido gratuito, el estudio polaco CD Projekt anunció dos "grandes expansiones" para su mastodóntico juego de rol de acción *The Witcher III*. Pues ya está disponible la primera de ellas, *Hearts of Stone*, que te espera en PS Store y también en tu tienda favorita en una "edición física" que incluye dos barajas (un total de 154 cartas) de Gwynt (ponemos "edición física" entre comillas porque la expansión no viene en disco sino en un cupón de descarga). *Hearts of Stone* ofrece más de 10 horas de juego extra y requiere el juego original y que el brujo Geralt de Rivia tenga un mínimo de nivel 32 para poder afrontar la aventura con garantías. Dicha aventura nos lleva por nuevas localizaciones que se sitúan alrededor de Tierra de Nadie, Oxenfurt y otras partes del mapa ya conocidas. Vuelven personajes ya conocidos como el Mercader de los Espejos, aunque el antagonista principal esta vez es el despiadado bandido Olgierd von Everec. En fin, que *Hearts of Stone* mantendrá ocupados a los fans del Lobo Blanco hasta que llegue la segunda expansión, *Blood & Wine*, prevista para la primera mitad de 2016 y que promete 20 horas de juego en la nueva región de Toussaint.

UN DLC "EN FORMATO FÍSICO"

La edición "física" incluye dos barajas de cartas de Gwynt (ojo, la expansión no viene en disco sino con un cupón de descarga). Si lo pillas en el Store sale por 9,99 euros.

Ofrece más de 10 horas de juego en localizaciones nuevas y también en otras ya conocidas.

Si lo pillas en digital, sale por 9,99 € y el pase de temporada que incluye *Blood & Wine*, por 25.

PS4 SONY | ROL DE ACCIÓN | 14,95 € | 25 DE NOVIEMBRE

Bloodborne
The Old Hunters

Antiguos Cazadores es el subtítulo que llevará la única expansión que veremos de *Bloodborne* (una decisión ya anunciada desde hace tiempo por sus creadores). En ella descubriremos la historia de los antiguos cazadores que habitaban Yharnam a los que se alude en el juego original. De hecho, uno de los nuevos jefes finales que hemos visto, el brutal Ludwig, da nombre a una de las espadas que encontramos en *Bloodborne*. Y hablando de armas, podremos empuñar unas cuantas nuevas en *Antiguos Cazadores*, como una especie de espada a la que podremos acoplar, en su versión larga, un disco de pinchos que gira sobre sí mismo. O el llamado arco de transformación, con el que podremos "repartir" cuerpo a cuerpo y además usarlo para atacar a larga distancia, toda una novedad en el juego dado el escaso alcance de las armas de fuego en *Bloodborne*. Todo esto y muchas sorpresas más por 15 euros o pillando la edición GOTY.

EDICIÓN JUEGO DEL AÑO. Si no tienes *Bloodborne*, el 25 de noviembre se pone a la venta la edición GOTY que incluye el juego original y la expansión *Antiguos Cazadores*. No la dejes pasar.





El arco de transformación será una de las nuevas y sorprendentes armas. Pero no será la única.

Visitaremos nuevas zonas pero igualmente siniestras. Se habla de que podríamos transformarnos...



Ludwig es uno de los nuevos jefes finales. Asusta, ¿verdad? También veremos nuevos PNJ.



PS4 BETHESDA | MMORPG | 18 € | YA DISPONIBLE

The Elder Scrolls Online
Imperial City

Tras unos comienzos un tanto erráticos, Bethesda logró reconducir su mastodóntico juego de rol online multijugador masivo, *The Elder Scrolls Online*, con *Tamriel Unlimited*. Y ahora sigue dando cobertura a toda su comunidad de jugadores con la expansión *Imperial City*. Dicho contenido extra viene incluido en la ESO Plus (la suscripción mensual no obligatoria) o bien podemos acceder a él pagando 2.500 coronas en la tienda del juego (unos 17-18 euros). Además, tendremos que tener un mínimo de nivel 10 para poder acceder a las dos nuevas mazmorras y vivir estas nuevas aventuras en la región de Cyrodiil junto (y contra) un montón de jugadores.



Necesitamos un mínimo de nivel 10 para acceder, aunque se recomienda mejorarlo aún más para que no sea muy difícil.



LOS MEJORES PASES DE TEMPORADA

Pagando por adelantado, los pases de temporada te dan acceso anticipado a todo el contenido descargable que vayan sacando sobre el juego en cuestión tras su lanzamiento (y suele ser algo más barato que si los compras según van saliendo). Aquí te presentamos lo que ofrecen los pases de temporada de algunos de los mejores juegos del año.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 29,99 €



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

El pase de temporada de *AC Syndicate* ofrece el pack de misiones llamado El Último Marajá (10 misiones), dos nuevos sets de armas y equipamiento, la misión exclusiva Una Larga Noche y una nueva Campaña en la que daremos caza al mismísimo Jack el Destripador.

PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN | 39,99 €



BATMAN ARKHAM KNIGHT

Desde el lanzamiento del juego y con una cadencia mensual, los chicos de Rocksteady han ido enriqueciendo su última gran obra con nuevos desafíos, packs protagonizados por otros personajes, nuevos "skins" para los protagonistas y el batmóvil...

PS4/PS3 | TELLTALE | AVENTURA | 34,99 €



MINECRAFT STORY MODE

Con *Minecraft Story Mode*, Telltale da un giro de tuerca. En vez de ofrecer un recopilatorio en formato físico cuando se han publicado todos los episodios, en éste ofrece sólo el primer capítulo en el disco y el resto se descargarán en cuando estén disponibles.



■ *Imperial City* ofrece dos nuevas mazmorras en Cyrodiil y muchas aventuras para disfrutar en compañía.

WWE 2K16

Por 24,99 euros te da acceso a todos los desbloqueables del juego, pack de Leyendas (Big Boss Man, Mr. Perfect...), pack de futuras estrellas, 30 nuevos movimientos y el Showcase 2015 Hall of Fame con míticos combates. Te ahorras 8 euros si los pillas todos juntos.

PS4/PS3 | 2K GAMES | LUCHA | 24,99 €



PS4 | BETHESDA | ROL | 29,99 €



FALLOUT 4

30 euros será el precio del "season pass" de *Fallout 4*. Sus creadores aún no han confirmado en qué consistirá, pero estiman el valor de esos DLC en 40 euros con lo que ahorraríamos 10...

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | 49,99 €





COD BLACK OPS III

En 2016 llegarán 4 paquetes de mapas con nuevos contenidos multijugador, como algunos mapas míticos de otras entregas y acceso anticipado al modo zombi. En PS3 no habrá "season pass".

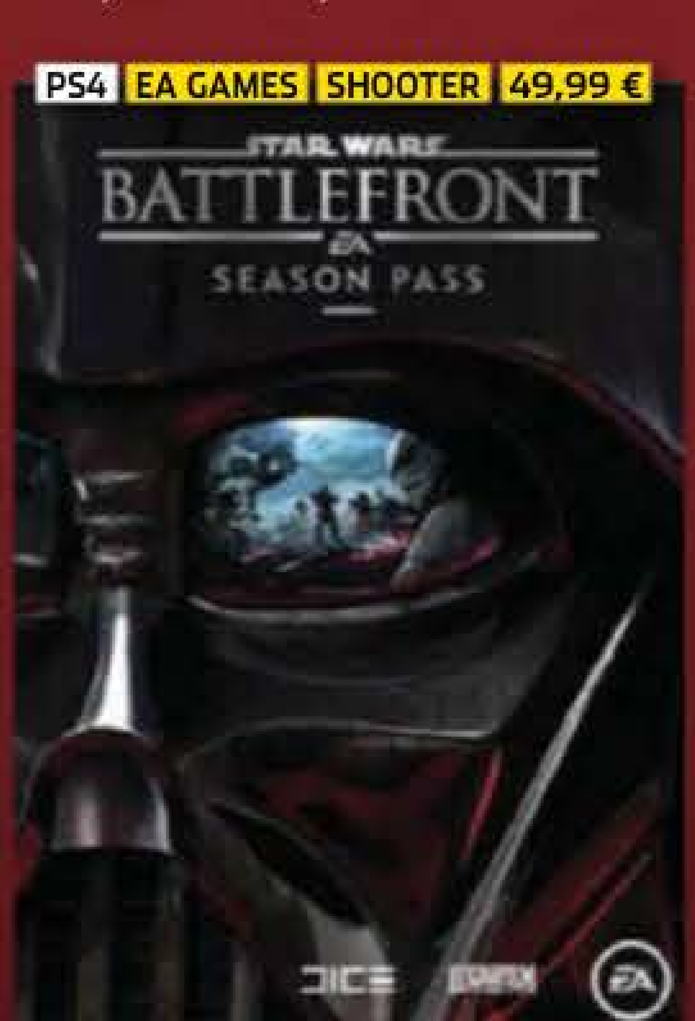
PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 24,99 €



JUST CAUSE 3

El pase de temporada de *Just Cause 3* incluye acceso anticipado (una semana) a tres paquetes (Tierra, Mar y Aire) que incluyen nuevas misiones y enemigos, armas, vehículos, "skins"...

PS4 | EA GAMES | SHOOTER | 49,99 €



SW BATTLEFRONT

49,95 cuesta este "season pass" que nos dará acceso en el futuro a 4 paquetes con nuevos contenido (¿alguno de la nueva peli?) dos semanas antes y el gesto exclusivo "Yo disparé primero".

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

En busca de Boba Fett

¡Hola chicos de Playmanía! Tengo *Disney Infinity 3.0* para PS4. Cuando lo compré no me enteré que había un edición especial con la figura de Boba Fett. ¿Sabéis si saldrá la figura para poder comprarla suelta? ¿Se sabe fecha?

Juan Carlos Fernández

Pues en principio te vas a tener que aguantar. Aunque es bastante probable que más adelante la figura de Boba Fett se ponga a la venta, de momento es exclusiva de esa edición especial del juego. Consuélate pensando que no eres el único que la quiere y de hecho hay gente que está vendiendo los Boba Fett de sus ediciones especiales por más de 60 y 70 euros...

La figura de Boba Fett incluida en la edición especial de *Disney Infinity 3.0* no se vende por separado.



Un brujo blanco muy completito

Me apetece mucho *The Witcher III* pero me estoy esperando a que salgan todos los DLC por si lanzan a la venta una edición con todas las expansiones. ¿Se sabe algo al respecto?

David Guirado Lozano

No hay ninguna comunicación oficial, pero no sería extraño que lanzaran esa edición GOTY, casi la damos por seguro. Eso sí, no va a ser a corto plazo. Está previsto que la segunda gran expansión del juego, *Blood and Wine*, se lance a mediados de 2016. Seguramente la versión GOTY llegaría tiempo después o, como muy pronto, al mismo tiempo que la expansión.



Todos los juegos de *Fallout* comparten el mismo universo, pero con historias distintas

Nuevas tramas en el yermo

Nunca me llamó la atención la saga, pero *Fallout 4* me empieza a gustar. ¿Hace falta haber jugado a los anteriores para enterarse de la trama?

Elena Serrano

Todos los *Fallout* son totalmente independiente entre sí. Comparten la ambientación y elementos básicos, pero los argumentos no tienen nada que ver. De hecho, todos empiezan 200 años después de un desastre nuclear y este es el primero en el que podemos vivir ese desastre que da pie al mundo post-apocalíptico que caracteriza a toda la saga. Tranquila, que te vas a enterar de todo.

Comprar más barato

Hola Playmanía estoy pensando en comprar *Call of Duty Black Ops III* en GAME, pero he visto que en MediaMarkt con el Cambiazo cuesta 50 euros. ¿Qué me recomendáis?

Gerard March Moy

La opción del Cambiazo implica dar a cambio otro juego de la misma consola en perfectas condiciones. De ahí el descuento. GAME compra juegos, lo que viene a ser lo mismo. Mira a ver cuánto te dan en GAME por el juego que entregarías en el Cambiazo y haz tus cuentas...

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Se sabe cuánto costará PlayStation VR?

He oído que lo mismo que la consola y si es verdad, no creo que vendan ni uno...

Camino Fernández

Es verdad que fuentes de Sony han dejado caer que podría costar lo mismo que un nuevo hardware, refiriéndose a una consola. Con estas palabras es fácil suponer que el posible que el precio del dispositivo de realidad virtual de Sony se sitúe entre los 300 y los 400 euros, sobre todo teniendo en cuenta que los headsets de VR para móviles, que necesitan un móvil de pantalla, ya cuestan entre los 100 y los 200 euros, según el modelo. De todos modo, estamos seguros que de aquí al lanzamiento definitivo (en algún momento de la primera mitad de 2016), se sucederán los bailes de cifras. Tienes razón, el precio puede ser la clave para que se implante más o menos rápido, pero es difícil que cueste menos de 300 euros. Ya veremos.





El siguiente juego de Telltale debería ser una miniserie de tres capítulos centrados en Michonne.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Va a salir algún juego de Sly Cooper para PS4?

Vicente Martí

Aunque hubo rumores hace un par de año, lo cierto es que no se ha vuelto a saber nada de un nuevo juego del mapache.

¿*Minecraft Story Mode* sale también en físico o sólo en digital?

Gerard

El juego sale en formato digital por capítulos, pero también se vende una edición física que incluye en disco el primer episodio y el vale para descargar el resto cuando salgan.

¿Saldrá para PS4 *Alice Madness Returns*?

Marc Ortigosa

No parece probable. Aunque *Alice* nos encantó, no vendió mucho en PS3...

¿Es verdad que PS4 es retrocompatible desde la actualización 3.0?

Alberto Fernández

La actualización 3.0 hace muchas cosas, pero esa no. Los juegos de PS3 siguen sin funcionar en PS4 y dudamos mucho que vaya a haber alguna actualización que cambie esto. Al menos, a corto plazo.

Telltale está de moda

Playmanía, ¿sabéis qué será lo próximo de Telltale? ¿La *Temporada 3 de The Walking Dead*? Porque también escuché que iban a sacar una aventura de Marvel...

Roberto Pérez

Los chicos de Telltale Games llevan muy ocupados desde el éxito de la primera temporada de *The Walking Dead*. Luego llegó *The Wolf Among Us*, la *Temporada 2 de The Walking Dead, Juego de Tronos* (que sale ahora en físico), *Tales from the Borderlands* (del que se acaba de lanzar el último episodio en PS Store) y por último *Minecraft Story Mode*, que ya tiene un episodio disponible. Lo siguiente en su cartera es *The Walking Dead: Michonne*, una mini-serie de tres episodios, que se englobaría dentro de la Temporada 2 y que en principio estaba anunciada para finales de año. Y, para 2017, tienen previsto un proyecto con Marvel, del que no se sabe absolutamente nada, salvo que firmaron el acuerdo.

El regreso de Lara Croft

Hola playmaníacos. ¿Sabéis ya cuándo sale *Rise of the Tomb Raider* en PS4?

Gonzalo Cortázar

Pues nos va a tocar esperar, porque aunque Square-Enix ha confirmado lo que era un secreto a voces, que la exclusiva para Xbox era temporal, esa temporalidad va a ser de un año, así que hasta finales de 2016, nada de nada.

El reboot de Crash

El otro día vi en twitter un hashtag que sugería el regreso de Crash Bandicoot. ¿Qué hay de verdad?

Rubén Naranjo

Lo que viste fue el vídeo del menú principal de una versión en HD que está haciendo un aficionado ucraniano. El fan de la saga, ante lo improbable que parece el renacimiento de Crash, se ha lanzado a crear su propia versión de *Twinsanity* de PS2, usando el motor gráfico Unreal Engine 4. La verdad es que es difícil que esta saga continúe, al menos de la mano de sus "papás". Te recordamos que aunque Naughty Dog sean los creadores de la saga, la licencia del personaje es de Activision.





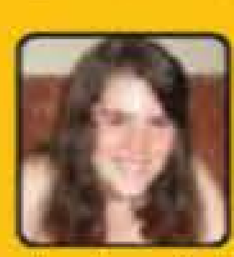
Siempre hay rumores de un posible renacimiento de Crash Bandicoot, pero no hay nada serio.



¿Creéis que PlayStation VR es el futuro del videojuego?



Sí es el futuro



Victoria Díaz Bouza

"Cuando pruebas PS VR rompes total y absolutamente con la realidad, y te inmersas dentro del videojuego al 100%. Gracias a esta tecnología se puede experimentar con los videojuegos de una forma como la que nunca se podría haber hecho antes".

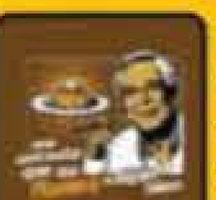
El problema, el precio



Sergio Sánchez

"Sí, el deseo de todo jugador es vivir el juego desde dentro y esto va a ser el principio de algo grande. Me gusta mucho la idea de la VR, lo único negativo sería el precio".

Futuro, pero no cercano



Gonzalo Crak

"Esta tecnología debe ser cara, por tanto no será asequible. Si no hay mercado no hay apoyo de third parties... En fin, que empezará fuertecillo y luego la nada. Pero ojalá me equivoque y pueda disfrutar de este aparato digno de la ciencia ficción".

Lejos de ser el futuro



Alejandro Mantilla

"Somos muchos los jugadores ya entrados en años que lo que realmente nos gusta es disfrutar de nuestros juegos sentados en nuestro sillón y los más jóvenes están igual, en el futuro estará a la orden del día, pero todavía queda mucho.".

Es una moda



Ronald Ñamandu

"Algo casual nunca podrá ser el futuro de los videojuegos. Es una moda pasajera. Donde esté un buen control para jugar... que se dejen de estupideces".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Crees que el multijugador es importante en aventuras como *Uncharted* o *Tomb Raider*?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Se sabe algo nuevo de *Titanfall 2*? Saldrá para PS4 ¿no?

Ricardo Marín

Lo único que se sabe, de hecho, es que será multiplataforma. Desde que se hizo este anuncio en marzo de este año, no se ha vuelto a saber nada.

¿Sacarán un recopilatorio en disco de *Life is Strange*?

María Llorente

Pues es una posibilidad, aunque de momento no se ha confirmado. Suponemos que dependerá de cómo se haya comportado el juego en ventas. Es buena señal que haya rumores de una segunda parte.

¿Llegará *Trine 3* a PS4? Si es así, cuándo?

Lara Hermoso

A finales de agosto se lanzó para PC y de momento no se ha dicho nada de una versión para PS4, pero viendo que salieron las anteriores, suponemos que llegará.

¿Se sabe fecha de lanzamiento o algo nuevo sobre *Alienation* de Housemarque?

@erbrubu

Esta previsto que se ponga a la venta en PS Store en marzo de 2016. De hecho, ya se puede reservar por 19,99 euros.

¿Cuándo sale *Shadow of the Beast*?

Pedro Mújica

Esta revisión del juego original que lanzó Psygnosis en 1989 estará disponible en PS Store para PS4 a finales de enero.

¿Sacarán algún juego de fútbol sala?

Ricardo San José

No hay nada similar en el horizonte y la verdad es que es bastante difícil que EA o Konami hicieran algo así. Ten en cuenta que las ventas de un juego de este tipo no serían para nada altas y sin embargo sí que requieren una inversión bastante importante...

Mercado de invierno

Voy todo ilusionado a comprarme el *PES 2016* y cuando lo pongo... ¡¡Veo que Casillas está en el Madrid!! ¿¿60 eurazos para que no estén las plantillas ni actualizadas?? Vaya tela.... ¿Cuándo estará disponible el parche?

Toni Yánez

Sí, el tema de la actualización de las plantillas siempre ha sido una tarea pendiente en *PES*. El caso es que se lazó un parche el 29 de octubre que se supone que solucionaba el problema, pero no estaba completo. Vamos, que seguimos con la plantillas sin actualizar. Konami ha pedido disculpas, pero ha avisado de que el famoso parche tardará varias semanas más en estar listo, lo que además retrasa el resto de contenido descargable, previsto para finales de noviembre.

De regreso a Los Santos

He oído que Rockstar está remasterizando *GTA San Andreas* para lanzarlo en PS4, igual que hizo con *GTA V*, ¿Es verdad? ¿Cuándo saldrá?

Alejandro Pérez

Pues Rockstar no es muy dada a estas cosas y además, no ha dicho absolutamente nada al respecto. Lo que sí has podido oír es que va a salir *GTA San Andreas*... en PS3. Ojo, no es una remasterización de PS2, es el juego de PS2 tal cual, pero compatible con PS3. Ya está al venta en PS Store desde abril de este, como Clásico PS2, al precio de 15 euros. Además, el 1 de diciembre se va a poner a la venta una versión física del juego, que costará 19,99. Al ser un juego de PS2 y no una remasterización, no está en alta definición, por lo que jugar en TV HD puede ser un poco penoso...



■ *Star Wars Battlefront* se basa en escenarios y personajes de la primera trilogía de La Guerra de las Galaxias. No es fácil que aparezca contenido de la nueva película.



■ *GTA San Andreas* se pone a la venta en PS3, pero en una edición sin remasterizar.

El Despertar de *Battlefront*

¿Hay posibilidades de que EA meta un modo Campaña en *Star Wars Battlefront* en el futuro vía DLC? ¿Y material sobre la nueva peli?

Berni Alba

Es bastante improbable que uno de los cuatro paquetes de expansión previstos para *Star Wars Battlefront* incluya un modo campaña. Eso es prácticamente como hacer otro juego. Más que improbable, diríamos que casi imposible. Respecto a "El Despertar de la Fuerza", no es descabellado, pero es difícil. Todo depende de los acuerdos a los que haya llegado EA con Disney. Recuerda que EA tiene los derechos sobre la primera trilogía de películas, pero no sobre las siguientes. Hasta que no se estrene la película no saldremos dudas. Ánimo, que queda menos.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Ajustes de pago

Hola buenas, resulta que compré fondos de monedero de 10 €, y como siempre fui a comprar mi suscripción de 1 mes de PlayStation +. Después de darle a comprar me avisa de que tenía que añadir un método de pago. ¿Hay alguna solución?

SaulLuxor

Normalmente cuando te suscribes a algún servicio de pago, el sistema pide esta información para renovar la suscripción, ejecutando una transferencia automática. Para evitarlo, selecciona tu cuenta de usuario local y en el menú d Funciones ve a Ajustes > PSN > Información de cuenta > Monedero > Ajustes de la compra. Selecciona Añadir fondos automáticamente al monedero, selecciona NO y pulsa el botón X.

Ventiladores ruidosos

Cada vez que voy al CCA en *The Phantom Pain*, la PS4 pone sus ventiladores al máximo y me da miedo de que "casque". En cuanto le doy a iniciar misión vuelve a la normalidad. ¿Es algo normal?

Sergio Corera

Es normal que cuando la consola se calienta se oigan los ventiladores. Por alguna extraña razón, algunos juegos provocan esta reacción en la consola. Sin embargo, si no llevas mucho tiempo jugando, la consola está bien ventilada y no hace excesivo calor, este comportamiento no es normal. Si está en garantía, te aconsejamos que la cambies.

PS4 como principal

He tenido problemas con una descarga y el servicio técnico me ha dicho que s porque no tengo activada mi PS4 como principal... ¿qué más da?

Jorge Mencía

Debería dar igual, pero es verdad que hay gente a la que a la que hacer una descarga sin tener configurada la consola como principal le ha dado todo tipo de problemas. Te aconsejamos que la actives, así cualquier otro usuario podrá jugar con el contenido que descargues, si eres miembro de PS + el resto disfrutará de juego online, podrás descargar contenido a distancia con el App, usar el juego remoto con PS Vita...

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía.**
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

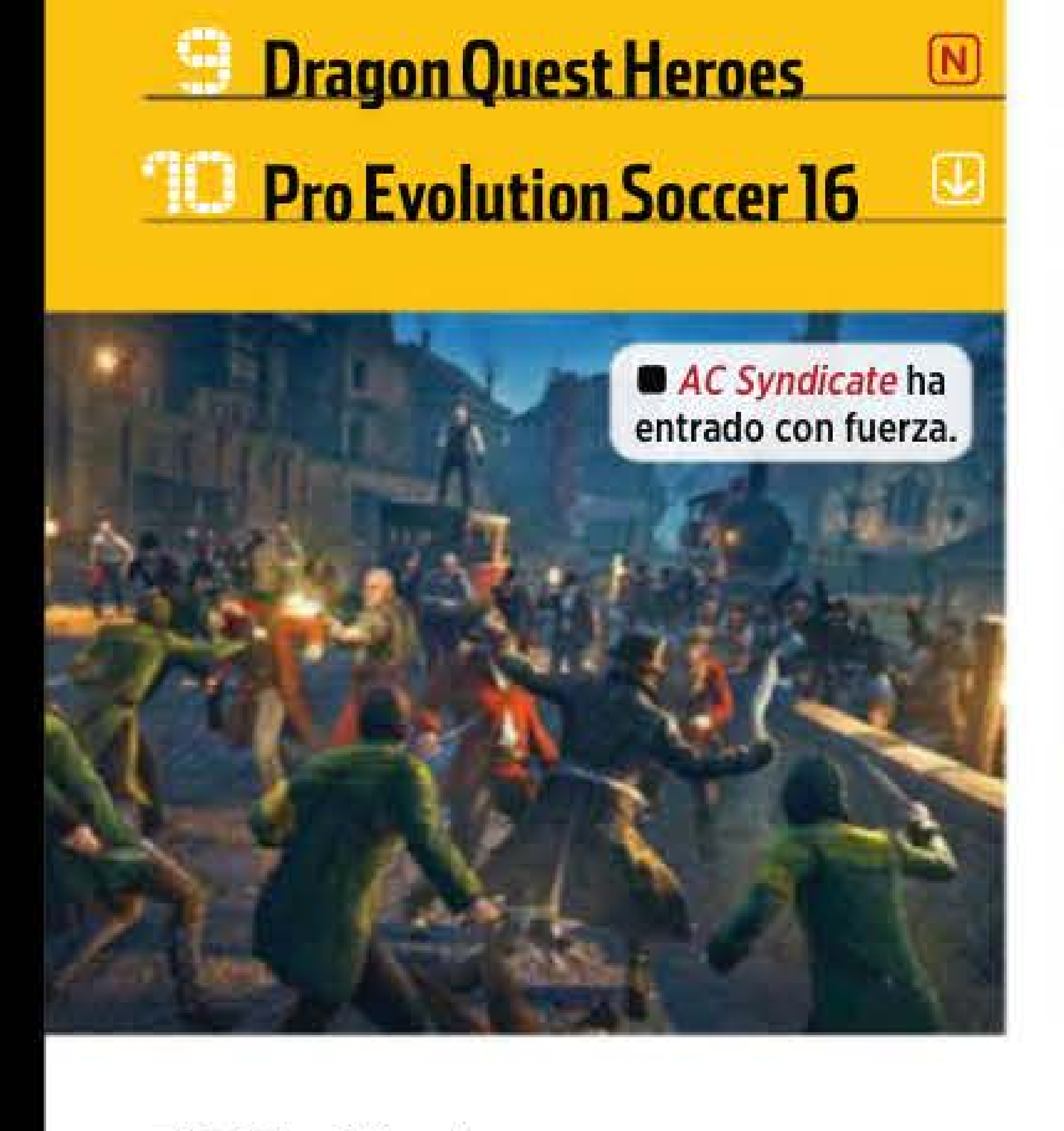
Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME



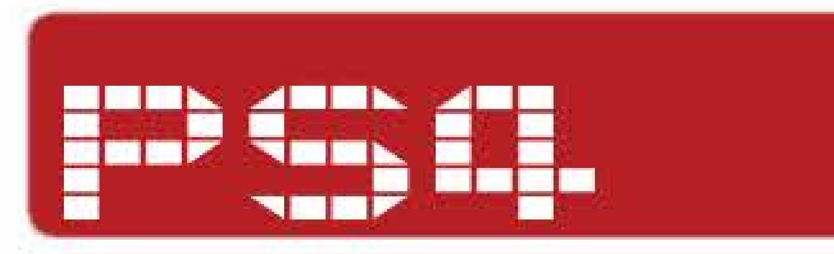
FIFA 16 se mantiene en el número 1.

1. FIFA 16 (=)
2. Assassin's Creed Syndicate (N)
3. Uncharted: The Nathan Drake Collection (N)
4. NBA 2K16 (N)
5. Grand Theft Auto V (↑)
6. MGSV: The Phantom Pain (↓)
7. The Witcher III Hearts of Stone DLC (N)
8. WRC 5 (N)
9. Dragon Quest Heroes (N)
10. Pro Evolution Soccer 16 (↓)

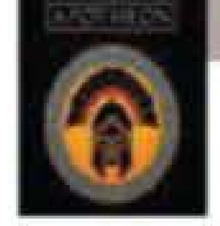


AC Syndicate ha entrado con fuerza.

PS4



ACCIÓN



APOTHEON
» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador...
NOTA 83



DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años.
NOTA 80

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola.
NOTA 91

DISNEY INFINITY 3.0 DISCO
» DISNEY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia.
NOTA 88

DmC DEFINITIVE EDITION DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89

DRAGON QUEST HEROES DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest.*
NOTA 89

EVOLVE DISCO
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad.
NOTA 88

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena...
NOTA 89



HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86



J-STARS VICTORY VS+ DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha corrientillo y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos.
NOTA 75



KNACK DISCO
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote.
NOTA 78

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía.
NOTA 78



MEGA MAN LEGACY COLLECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Una gran recopilación que nos permite revivir los 6 primeros Megaman. Para fans del píxel y los retos difíciles.
NOTA 70

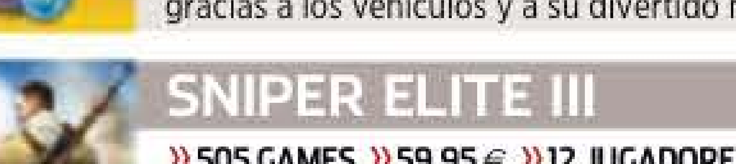
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece.*
NOTA 86



RESOGUN DISCO
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor.
NOTA 87



SKYLANDERS SUPERCHARGES DISCO ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los Skylanders regresan con su aventura más completa gracias a los vehículos y a su divertido modo de carreras.
NOTA 87



SNIPER ELITE III DISCO
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero.
NOTA 81



TOUKIDEN KIWAMI DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.
NOTA 85



TRANSFORMERS: DEVASTATION DISCO ¡Nuevo!
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece.
NOTA 80

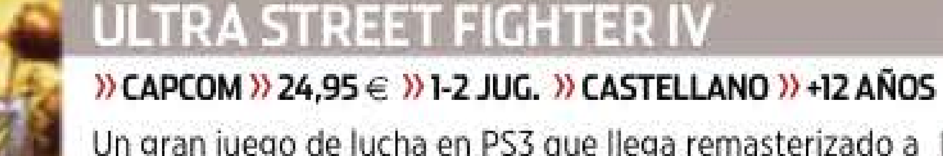
LUCHA



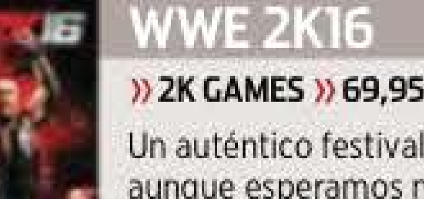

MORTAL KOMBAT X DISCO
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión.
NOTA 91



SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero a los fans de los Caballeros del Zodíaco les va a encantar.
NOTA 74



ULTRA STREET FIGHTER IV DISCO
» CAPCOM » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha en PS3 que llega remasterizado a PS4 sin pulir. A ver si lo mejoran con un parche futuro...
NOTA 70




WWE 2K16 DISCO ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 69,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo.
NOTA 85



3 razones para tener...
Fallout 4

1. LIBERTAD. Vuelve a ser uno de los puntos claves de la aventura. Podemos decidir qué hacer, cuándo y dónde. Perderse por el Yermo es una parte de la diversión.

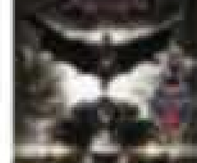
2. PERSONALIZACIÓN. De armas, armaduras y hasta refugios. Es una de las novedades y quizá la más importante. Nos permite crear una experiencia nuestra medida.

3. DURACIÓN. Es uno de esos juegos que sale barato, porque te garantiza horas y horas de juego. Podremos jugar durante meses y seguir descubriendo cosas nuevas.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED UNITY — DISCO
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El primer *AC* para PS4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs. NOTA **88**



BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**



DISHONORED DEF. EDITION — DISCO
» BETHESDA » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona interesante y con personalidad, pero sin novedades respecto a PS3. NOTA **73**



DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA **88**



GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 69,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**



GOD OF WAR III REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Igual que en PS3, más detallado y fluido. Una pena que no incluya *GoW 1* y *2*. Si no lo jugaste en PS3, ve a por él. NOTA **85**



INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

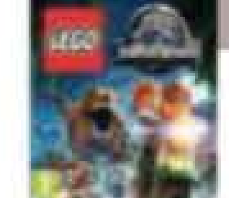


JOURNEY
» THATGAME » 14,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura única, diferente y original que ya sorprendió en PS3 y que se remasteriza en PS4. Y es cross-buy NOTA **89**

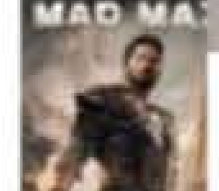


LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**





LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido y asequible, te gustará si te gustaron las pelis, aunque la "fórmula LEGO" ya empieza a agotarse. NOTA **82**



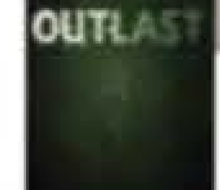
MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA **90**



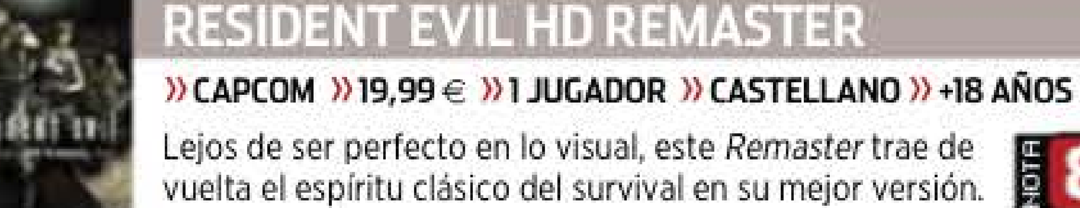
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 64,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**



MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA **86**



OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA **82**



RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión. NOTA **86**



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA **85**



SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA **88**



SOMA — DISCO
» FRICTIONAL GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tensión, puzzles e intriga se dan la mano en este notable "survival horror" de corte futurista. Es bastante original. NOTA **77**



THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA **85**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA **88**



UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tres aventuras legendarias de PS3 remasterizadas con mejoras y añadidos. Eso sí, han perdido el multijugador. NOTA **90**



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**



WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**



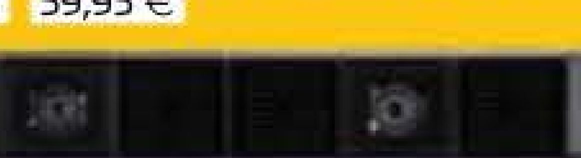
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4 20 Aniversario (N)
SONY | 69,95 €



El Dual Shock 4 es el mejor mando. Y entre todos los DS4 nos quedamos con esta edición.

2 PlayStation Camera (=)
SONY | 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Star Wars X-Wing Pilot (N)
TURTLE BEACH | 69,99 €



Headset estéreo que se conectan al mando de PS4. Son ligeros, de gran calidad y con la licencia de Star Wars.



4 Turtle Beach Elite 800 (=)
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Creative Sound Blaster X H5 (N)
CREATIVE | 99,95 €



Auriculares estéreo de gran calidad, reforzados con acero y aluminio y diseñados especialmente para jugar. Control remoto para volumen.

6 Ear Force PX4 (=)
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS (=)
THRUSTMASTER | 369,99 €



Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.



Los 4 mejores juegos...



1 » Fallout 4

Dogmeat (o como se le conoce en castellano, Albóndiga) es todo un clásico en la serie *Fallout* y también nos acompañará en esta cuarta entrega, en la que por cierto, no puede morir (recordemos que en *Fallout 3* el perro no sólo podía morir, sino que se podía acabar el juego sin encontrarlo).

2 » Metal Gear Solid V

Lo encontramos en medio del campo de batalla siendo un cachorro y, tras educarlo en la Mother Base, el perro-lobo DD es uno de los 4 aliados que podemos llevarnos en las misiones de *MGSV*: marcará a los enemigos, los distraerá e incluso puede eliminarlos sigilosamente. Un gran aliado.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

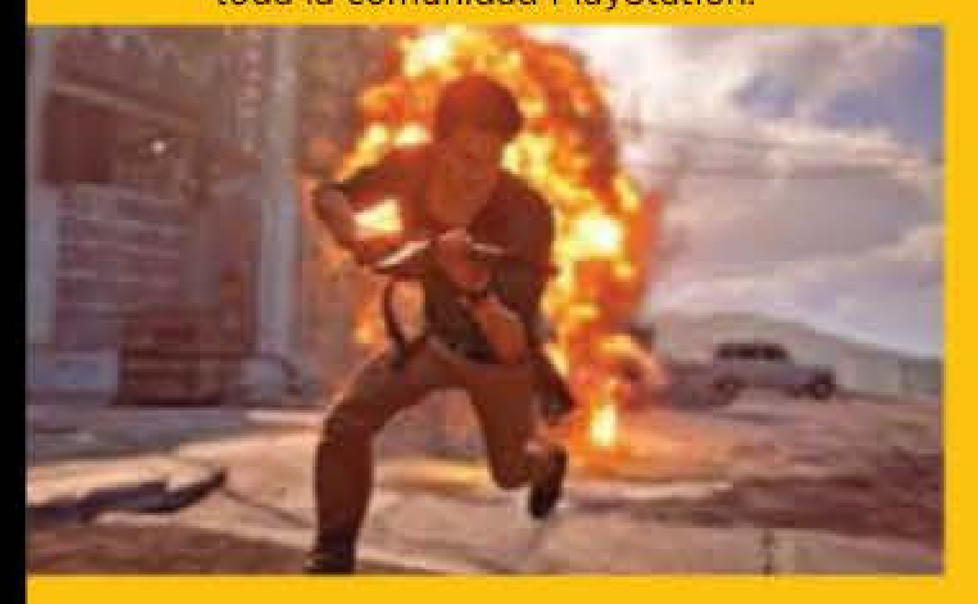


Los + esperados

1 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » 18 DE MARZO

Marcad en vuestro calendario el 18 de marzo porque ese día sale *Uncharted 4*, uno de los juegos más esperados por toda la comunidad PlayStation.



2 Detroit: Become Human

» PS4 » SONY » AVENTURA » SIN CONFIRMAR

En la pasada Paris Games Week, David Cage mostró por primera vez su nuevo proyecto. Y sobra decir que *Detroit: Become Human* tiene PINTAZA.



3 Dark Souls III

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » ABRIL

Hace unas semanas tuvimos el inmenso placer de probar la nueva fantasía oscura de los japoneses de From Software en una beta cerrada y... lo queremos YA



AV. GRÁFICAS



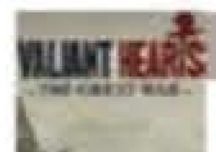
BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un experimento creativo: visualmente espectacular y argumentalmente intrigante. Si buscas algo diferente... NOTA **85**

THE VANISHING OF ETHAN CARTER
» THE ASTRONAUTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una original aventura que destaca en lo técnico y por su ambientación. Resolver la desaparición de Ethan atrapa. NOTA **82**

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA **85**



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



DEPORTIVOS

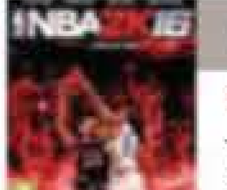


FIFA 16 — DISCO
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA **89**

NBA 2K16 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA **93**



NBA LIVE 16 — DISCO ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 69,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 A...
EA sigue dando palos de ciego con una entrega que está lejos de su glorioso pasado. Casi es el colista del género. NOTA **58**



PRO EVOLUTION SOCCER 2016 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
El PES Team lo ha conseguido y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2. NOTA **88**



ROCKET LEAGUE — DISCO
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**



TONY HAWK'S PRO SKATER 5 — DISCO
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tony Hawk's Pro Skater 5 se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. NOTA **60**



ROL

BLOODBORNE — DISCO
» SONY » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo. NOTA **93**

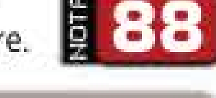


DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA **88**



DISGAEA 5: ALLIANCE OF VENGEANCE — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un RPG táctico que conserva lo mejor del planteamiento original y lo mejora con algunas novedades. Para fans. NOTA **78**

DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION — DISCO ¡Nuevo!
» FOCUS » 54,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas. Muy recomendable. NOTA **90**



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FALLOUT 4 — DISCO ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión... Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA **95**

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**



FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD — DISCO
» SQUARE ENIX » 54,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**

TALES OF ZESTIRIA
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ningún seguidor de la serie *Tales of* debería perderse esta entrega. Un juego de rol grandioso y trepidante. NOTA **88**

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**



THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**





WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT — DISCO ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑ...
La franquicia que inspiró *Fallout* vuelve con un exigente y profundo RPG que llega bien adaptado a consola. NOTA **84**

¡con perrete!



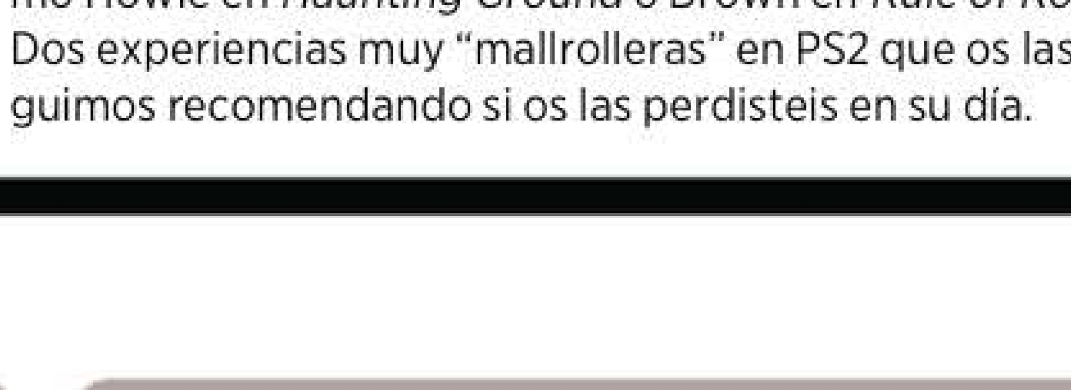


Dogchild

El juego ganador de la primera edición de los Premios PlayStation se pondrá a la venta en diciembre y nos propone compartir una aventura con Tarpak y su perro Tarao. Podremos manejar a cualquiera de los dos, pero Tarao se convertirá en la estrella en cuanto veáis todos sus trucos.

Haunting Ground

Y no podíamos olvidarnos de esos perretes que cuidan a desvalidas muchachas en agobiantes juegos de terror como Howie en *Haunting Ground* o Brown en *Rule of Rose*. Dos experiencias muy "mallrolleras" en PS2 que os las seguimos recomendando si os las perdisteis en su día.

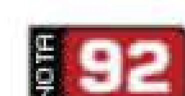


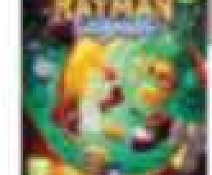
PLATAFORMAS



FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

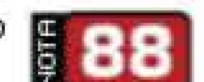
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92





RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

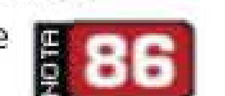
Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA 88

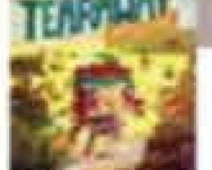




ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86





TEARAWAY UNFOLDED — DISCO
» SONY » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

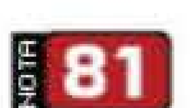
Un divertido de plataformas que ha adaptado muy bien al mando de PS4 las peculiaridades del juego de Vita. NOTA 82





TEMBO: THE BADASS ELEPHANT
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un plataformas protagonizado por un elefante que no inventa la rueda, pero sí ofrece toneladas de diversión. NOTA 81



SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD HARDLINE — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

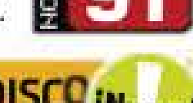
La saga cambia la guerra y los soldados, por polis y cacos. No es una revolución, pero funciona muy bien. NOTA 85





BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO
» 2K GAMES » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

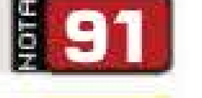
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91





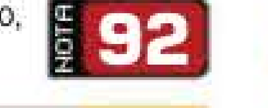
CALL OF DUTY: BLACK OPS III — DISCO — ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,99 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18

Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador. NOTA 91



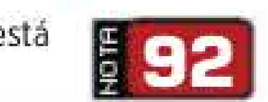
DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92



FAR CRY 4 — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA 92





WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER — DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

VELOCIDAD



DRIVECLUB — DISCO
» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA 89



DRIVECLUB BIKERS — ¡Nuevo!
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El simulador de velocidad, pero con 12 motos. Si ya tienes el juego original, puedes hacerte sólo con el DLC. NOTA 78



F-1 2015 — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA 78



MOTOGP 15 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA 78



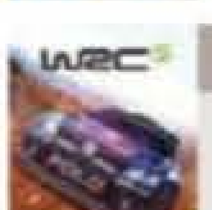
PROJECT CARS — DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93



NEED FOR SPEED — DISCO — ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

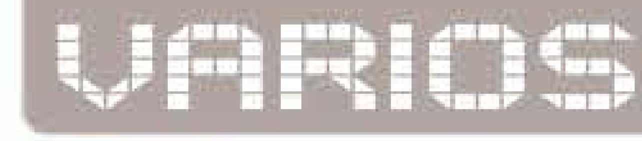
Espectacular juego de coches que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva. NOTA 77





WRC 5 — DISCO — ¡Nuevo!
» BIGBEN » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tiene el encanto de recrear el Mundial de Rallies, pero como juego de coches necesita muchos ajustes. NOTA 59



VARIOS



GRAND AGES: MEDIEVAL — DISCO — ¡Nuevo!
» KALYPSO » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen juego de estrategia, aunque la parte de "politiqueo" y comercio está mejor desarrollada que las batallas. NOTA 70

GUITAR HERO LIVE — DISCO — ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12

Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube. NOTA 85



ROCK BAND 4 — DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido. NOTA 83



TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Tokyo Xanadu** (N) — PS VITA | FALCOM | ROL



El estreno de este RPG y las buenas ventas de *PES 2016* y de PS4 tras su rebaja son lo más destacado en Japón.

2. **PES 2016** (↑) — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO
3. **Uncharted The Nathan Drake Collection** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Utawarerumono: Itsuwari no Kamen** (↓) — PS VITA | AQUAPLUS | VISUAL NOVEL
5. **Genkai Tokki Moero Crystal** (N) — PS VITA | COMPILE HEART | ROL

EE.UU.

1. **NBA 2K16** (↑) — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO



Los deportes invaden la lista de éxitos americana: basket, fútbol americano... y "soccer" (cada vez es más popular allí).

2. **Madden NFL 16** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** (↑) — PS4/PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **FIFA 16** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Destiny: El Rey de los Poseídos** (↓) — PS4 / PS3 | ACTIVISION | SHOOT 'EM UP

EUROPA

1. **Assassin's Creed Syndicate** (N) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Los asesinos siguen en forma. También destaca la entrada de *Guitar Hero Live* y *LEGO Dimensions*, que no salió aquí.

2. **FIFA 16** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Guitar Hero Live** (N) — PS4 | ACTIVISION | MUSICAL
4. **Uncharted The Nathan Drake Collection** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **LEGO Dimensions** (N) — PS4 | WARNER | ACCIÓN/PLATAFORMAS

MÁS QUE JUEGOS

» Figuras Funko Pop Star Wars El Despertar de la Fuerza

www.raccoongames.es/ | 14,95 €

La "Guerra de las Galaxias" está más de moda que nunca y su influencia llega a todos los terrenos. Por supuesto, la nueva peli es la estrella y Funko, que tiene varias figuras de vinilo de los personajes clásicos, no ha desaprovechado la ocasión de crear sus versiones cabezona de los de "El Despertar de la Fuerza".



» Ropa *Fallout 4*

www.game.es | Varios precios

Fallout 4 es uno de los juegos del momento y la saga tiene una iconografía característica que le sienta de lujo a todo tipo de ropa. Podéis encontrar desde jerséis calentitos a todo tipo de camisetas con las imágenes más característicos de esta saga de juegos de rol.



DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





Minecraft es inamovible.

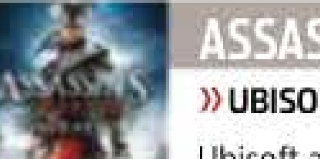
1	Minecraft	=
2	NFS: Most Wanted	=
3	CoD: Black Ops Declassified	=
4	LEGO Marvel Superheroes	↑
5	LEGO Jurassic World	↓
6	FIFA 15	=
7	WRC 5	N
8	Dragon Ball Z: Battle Of Z	=
9	LBP Marvel Super Hero Ed.	↑
10	One Piece Pirate Warriors 3	↓



WRC5 se estrena en las listas.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

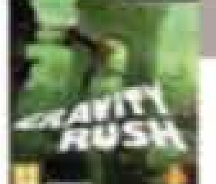
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

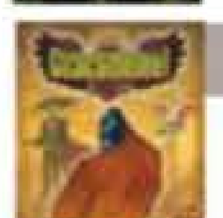
DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80



GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



HATOFUL BOYFRIEND
» DEVOLVER » 9,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una gran "ida de pinza" en forma de "visual novel" que por suerte llega en castellano y es cross buy con PS4. NOTA 64



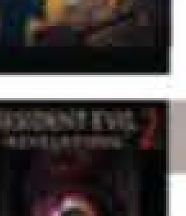
LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Recreación con piezas de LEGO de las cuatro películas de la saga. Aunque con recortes respecto a PS4, funciona. NOTA 78



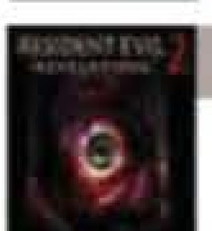
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92



MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85



TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

XEODRIFTER — DISCO — ¡Nuevo!
» RENEGADO KID » 7,99 € » X JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un "metroidvania" correcto y divertido, que le sienta muy bien a Vita, aunque resulta demasiado corto. NOTA 70

PLATAFORMAS

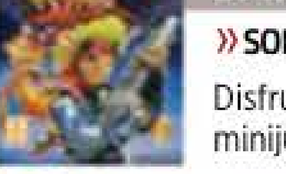
BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81



FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92



JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84



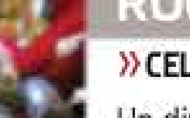
LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



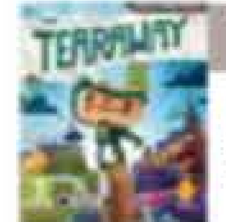
ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



STEALTH INC: A GAME OF CLONES
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA 79



TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Armas *Assassin's Creed Syndicate*



www.game.es | 49,95 €

Todo un clásico por estas fechas es el lanzamiento de reproducciones de las armas ocultas de los assassins. Este año puedes completar tu colección con el arma más característica de Jacob, una réplica a tamaño real para el brazo izquierdo de la hoja oculta. Y para redondear, el bastón-espada, al que por supuesto no le falta la guadaña automática, que se activa al pulsar un botón.

Mochila *Call of Duty Black Ops III*



www1.dreamers.com/ | 39,95 €

Y para seguir con los juegos del momento, aquí tenéis una mochila con licencia oficial de *Call of Duty Black Ops III*, fabricada en poliéster de alta calidad de alta calidad, con bolsillo lateral y frontal y refuerzos en la espalda y hombreras.

ROL

CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

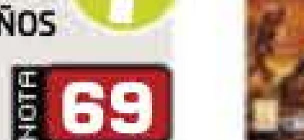
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA **82**



DUNGEON TRAVELERS 2 — DISCO ¡Nuevo!

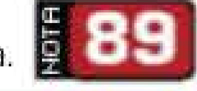
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un buen "dungeon crawler" que no necesita sus escenas en plan "hentai" para gustar a los fans del género. NOTA **69**



FINAL FANTASY X/X-2 HD — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA **89**



ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES — DISCO
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

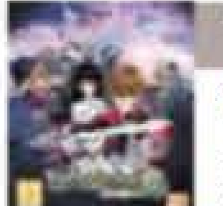
Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA **82**



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**



TALES OF HEARTS R — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA **86**

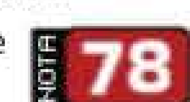


ACCIÓN

DISNEY INFINITY 2.0 — DISCO

» DISNEY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Interesante incursión de la franquicia de Disney en Vita que se hace acompañar por un héroe y unos villanos de lujo. NOTA **78**



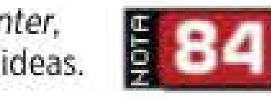
DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**

FREEDOM WARS — DISCO

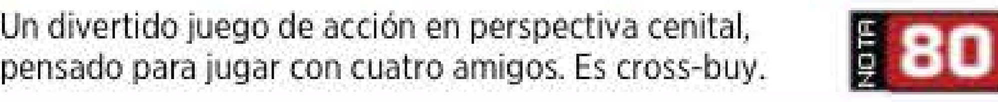
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA **84**

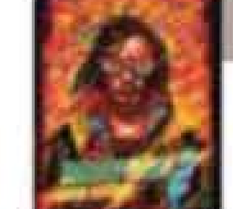


HELLDIVERS

» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



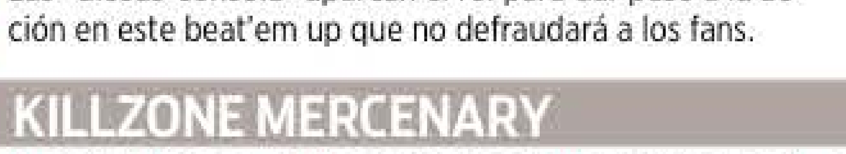
Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA **80**

HOT LINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

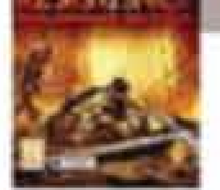
HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED — DISCO
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA **73**



KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

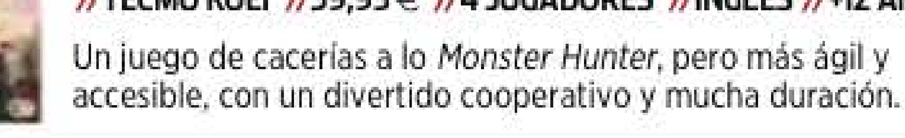
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO

» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**



UNIT 13 — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA **89**



LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA **75**

MORTAL KOMBAT — DISCO

» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

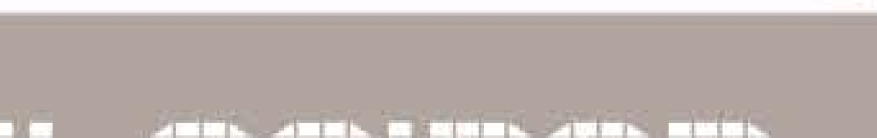
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA **90**

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO

» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA **90**

VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

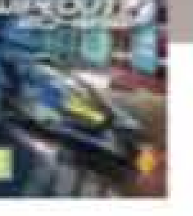


Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **83**

MOTOGP 14 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA **79**

WIPEOUT 2048 — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Indeca PS Vita Star Wars R2D2
INDECA | 14,95 €



Estuche de transporte para PS Vita, con un separador interno para proteger la pantalla y guardar juegos. Y con un diseño de la franquicia de moda: Star Wars.

La historia de Yakuza

Una de las sagas más infravaloradas que ha habido cumple diez años y hemos querido celebrarlo rindiéndole el homenaje que se merece. Ojalá todos los mafiosos fueran como Kazuma Kiryu.

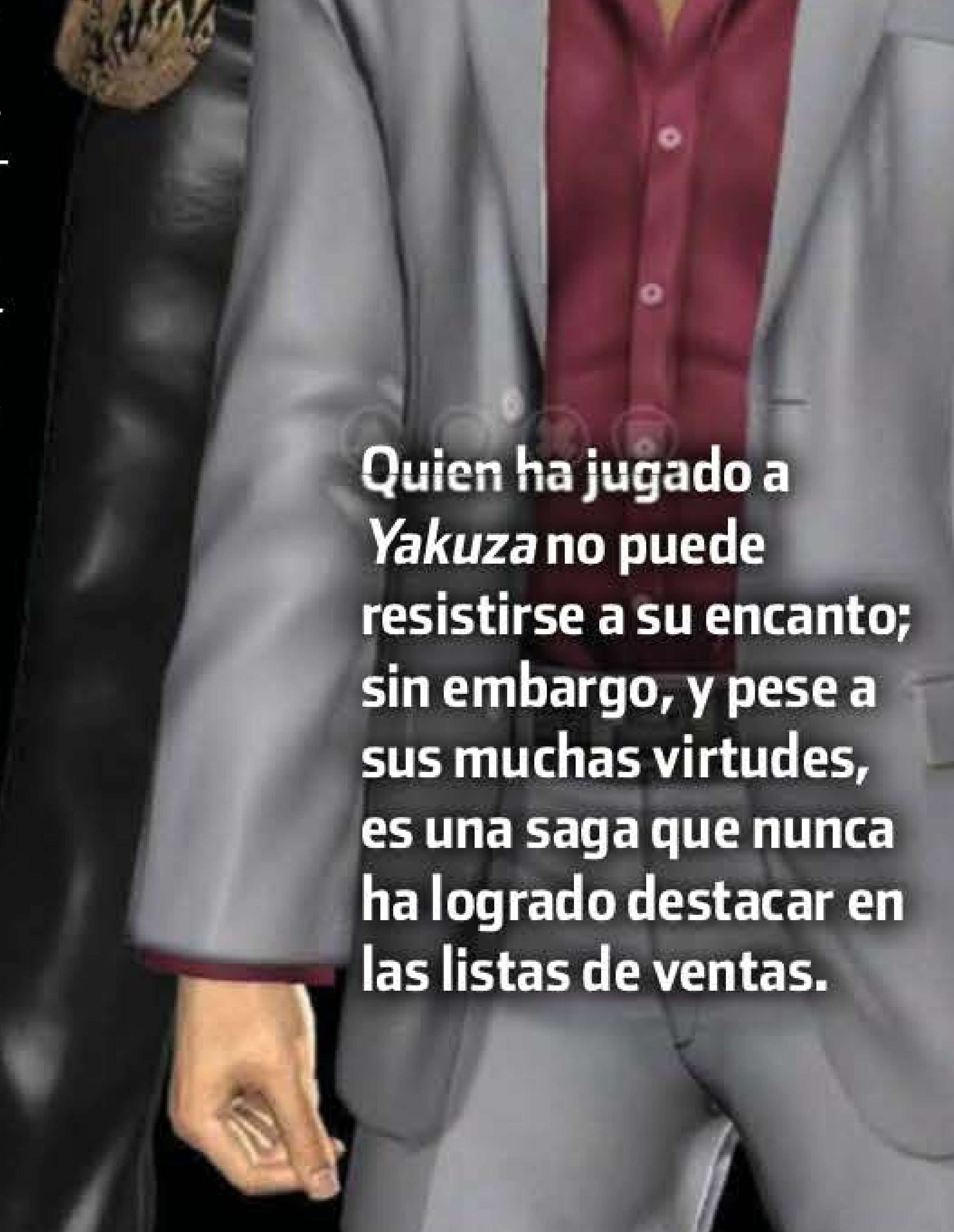
Sega es una de las compañías más legendarias de la industria, así que, cuando decidió dejar la fabricación de consolas para convertirse en "third party", a principios de siglo, las grandes compañías se la rifaron para que les hiciera juegos en exclusiva. Una de ellas fue, cómo no, Sony, cuyas consolas (PS2, PS3, PSP y PS4) recibirían, a partir de 2005, una saga que, con los años, se ha convertido en objeto de culto: *Ryu ga Gotoku*. La traducción literal del nombre japonés sería "Como un dragón" (Like a Dragon, en inglés), pero también sirve para referirse a la yakuza, la mafia japonesa. Por eso, a la hora de exportar la saga a Occidente, se optó por esa denominación, a priori con más gancho.

El aroma japonés rezuma por todos los poros de *Yakuza*, y eso es un arma de doble filo, sobre todo de cara a captar al público al que no le interesa lo más mínimo la cultura nipona. A priori, era una saga pensada para el país del sol naciente. No en vano, la primera entrega salió en diciembre de 2005 en Japón, pero su llegada a Occidente no se anunció hasta dos meses después. Sega se lo tomó en serio y tradujo las voces al inglés (con la participación de actores como Mark Hamill), así como los diálogos a otros idiomas, entre ellos el español. Sin embargo, si nos atenemos a los datos de ventas de VG Chartz, el juego sólo vendió 20.000 copias en Europa y 30.000 en Estados Unidos, una auténtica debacle. Por eso, desde entonces, ha tocado rezar para que las sucesivas entregas nos llegaran. Sólo lo han hecho las canónicas, pero con voces en japonés, subtítulos en inglés y demoras de uno, dos o, incluso, tres años. Tal es el caso de *Yakuza 5*, que sólo hemos recibido en formato digital... y gracias. Eso sí, pese a lo que creen algunos, tampoco es que la saga rompa moldes en su país de origen. Vende bien, sí, pero ninguna entrega ha pasado del millón de copias, pese a la gran fama que tiene y a las buenas críticas (la revista Famitsu le calzó uno de sus famosos 40/40 a la quinta entrega numerada). No es descabellado decir que, en materia de ventas, es una de las sagas más infravaloradas de la historia. Curiosamente, a Sega le pasó también algo parecido con *Shenmue*, otra serie "oriental" que está en el Olimpo de los videojuegos y cuyas dos entregas vendieron poquísimo.

Con el paso de los años, Sega Japón ha ido cerrando muchas de sus divisiones, pero la que inició *Yaku-*

La obra maestra de un genio

El padre de la saga es Toshihiro Nagoshi, que inició su carrera en el mítico estudio AM2, con títulos de velocidad como *Virtua Racing* y *Daytona USA*. Su peculiar gusto por la moda (chaquetas de leopardo, bronceados, tintes) no deja indiferente a nadie.



Quien ha jugado a *Yakuza* no puede resistirse a su encanto; sin embargo, y pese a sus muchas virtudes, es una saga que nunca ha logrado destacar en las listas de ventas.

Una historia coral

Yakuza tiene una de sus mayores fortalezas en su narrativa y en el carisma de sus muchos personajes. Cada entrega se puede jugar de forma independiente, pero todas están conectadas y hay una continuidad que ya casi no se ve en la industria. Aquí tenéis algunos de los nombres más destacados.



KAZUMA KIRYU. Se crió en un orfanato y su sentido de la lealtad y el honor no tiene parangón. Quiere escapar del mundo criminal, pero siempre se ve arrastrado por los que le piden ayuda.



HARUKA SAWAMURA. Tras quedar huérfana, fue adoptada por Kazuma Kiryu. En *Yakuza 5*, vuela del nido para lograr su sueño de convertirse en una gran estrella.



GORO MAJIMA. Está loco, pero tiene un gran respeto por Kazuma y no duda en prestarle su ayuda... si es que antes logra derrotarlo en los combates con los que le desafía.

SHUN AKIYAMA. Este exbanquero, que llegó a vivir en la indigencia, presta dinero a cualquiera que le demuestre que lo necesita... Y sin pedir que le sea devuelto, como a la misteriosa Yasuko.



Kazuma Kiryu lleva diez años repartiendo leña a los rufianes de barrios como los de Kamurocho y Sotenbori, pero también tiene tiempo libre para irse a la bolera. *Yakuza* es una saga inigualable.

za se mantiene en plena forma, como la joya de la corona. Inicialmente se denominaba Amusement Vision (responsable de títulos como *F-Zero GX* o *Monkey Ball*), pero, tras centrarse sólo en la saga que nos ocupa (con un paréntesis en el también infravalorado *Binary Domain*), se rebautizó como *Ryu ga Gotoku Studio*. Bajo la batuta del genial Toshihiro Nagoshi, convertido con los años en el director creativo de Sega, el estudio ha erigido una saga que cuenta sus lanzamientos casi por año. De hecho, para 2016, ya están anunciados *Yakuza Kiwami*, que será un "remake" para PS3 y PS4 de la primera entrega, y *Yakuza 6*, que será el primer título hecho expresamente para PS4. Pese a ello, cada entrega ha sabido aportar novedades y, algo que es fundamental, historias tremendamente interesantes, llenas de sorpresas, profundas y con continuidad en el tiempo, siempre con Kazuma Kiryu como eje en torno al que hacer pivotar a múltiples personajes de los que de verdad logran emocionar al jugador. En ese sentido, *Yakuza* es una saga que no escatima en crudeza y muertes de personajes, independientemente de que sean enemigos o aliados. Eso no quita que haya también espacio para el particular humor japonés e incluso para alguna que otra locura. Asimismo, el apartado gráfico, especialmente el de las entregas de PS3, es tremendo, por lo que no se suele racanear con la duración de las numerosas escenas de vídeo.

Saga de película

Yakuza es una saga muy cinematográfica (la duración de sus escenas de vídeo tiene poco que envidiar a *Metal Gear Solid*), pero esa afirmación se hizo literal cuando, en 2007, se estrenó "Like a Dragon", una película inspirada en la primera entrega y dirigida por el cineasta Takashi Miike.

Desde el primer minuto, la capacidad para abarcar diversos marcos jugables ha sido una de las claves de *Yakuza*. Abrazando un estilo cercano al de un sandbox, la saga ha sabido fusionar con un gran acierto la exploración, los combates y los minijuegos. Mención especial merece el sistema de lucha, ligado a un sistema de evolución del personaje y heredero del ya casi desaparecido género del beat'em up, con batallas multitudinarias que hay que superar a puñetazos, patadas y agarrones, o bien empleando objetos de uso limitado, como katanas, bates de béisbol, bicicletas, vallas de publicidad, conos, sofás... Precisamente, todos esos utensilios están ligados al llamado modo Heat, una especie de modo turbo que se activa al encadenar combos sin recibir daño y que permite realizar ataques especiales de lo más salvajes (¿qué tal sacarle los dientes a un rival con unos alicates o romperle el colodrillo con una bicicleta?). En cuanto a los minijuegos, su número ha ido creciendo con cada entrega: béisbol, golf, dardos, bolos, tragaperras, ruletas, karaoke, pesca... En *Yakuza 0*, el salón recreativo incluye cuatro títulos míticos como *OutRun*, *Hang-On*, *Space Harrier* y *Phantasy Zone*. No acaba ahí la cosa. Entroncando con la idiosincrasia japonesa de la saga, hay juegos de azar como el mahjong, el shogi o el pachinko. Ahora bien, la palma de lo estrambótico se la llevan los salones de masaje y los clubes de alterne, donde podemos intimar con mujeres de vida alegre, a base de regalarles cosas o darles una buena conversación. Es posible incluso llevar la gestión de algunos de esos locales. Tampoco hay que olvidarse de las llaves coleccionables para abrir taquillas, que son uno de los iconos de la saga. Completar cada entrega al 100% puede llevar muchísimas horas, pues la cantidad de tareas secundarias es abrumadora.

El profesional que tatuaba mafiosos

Los tatuajes son parte de la idiosincrasia de la yakuza, pues no sólo se hacen por estética, sino también para marcar rangos dentro de los clanes. Por eso, la saga ha contado desde su primera entrega con el tatuador profesional Kazuki Kitamura, alias Horitomo, para hacer todos los diseños.

Por si no queda claro, insistimos en que *Yakuza* es una de las mejores sagas que PlayStation ha tenido jamás. Si aún no habéis caído en la red del Clan Tojo, os conminamos a uniros sin demora.

TAIGA SAEJIMA. Presa del engaño de un líder de la yakuza, acabó en prisión por un crimen que no cometió, pero se fugó con la ayuda de un "conocido" de Kazuma.



MASAYOSHI TANIMURA. Este policía es un gran amante de las apuestas, pero no duda a la hora de perseguir a los asesinos... incluso a los de su propio progenitor.



RYUJI GODA. Este líder de la Alianza Omi, al que se conoce como el Dragón de Kansai, tiene una gran rivalidad con Kazuma, además de algún secreto sobre su origen.



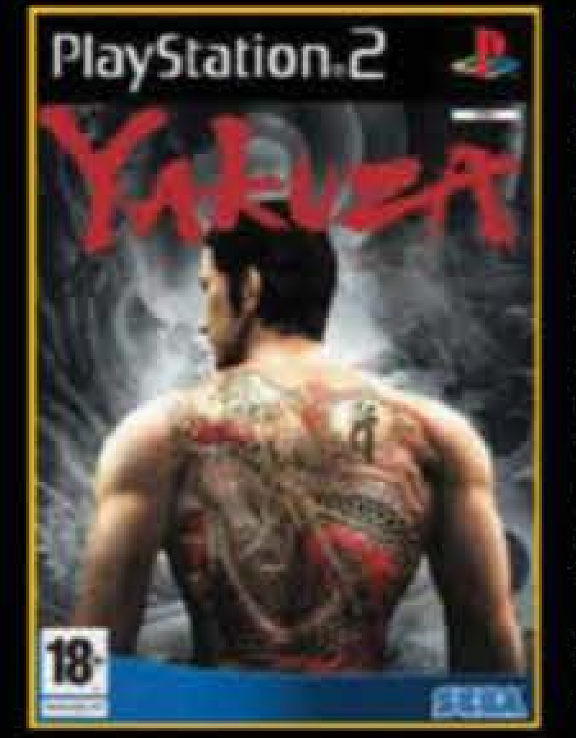
TATSUO SHINADA. Todo apuntaba a que se convertiría en una estrella del béisbol, pero una injusta acusación de apuestas truncó su carrera, algo que, ahora, quiere, investigar.



DAIGO DOJIMA. Es el sexto presidente del Clan Tojo (el primero fue su padre, por cuya muerte tuvo que cumplir condena Kazuma). Su lealtad está fuera de duda, tras lo mucho que Kiryu le ha ayudado.

Cronología de la saga

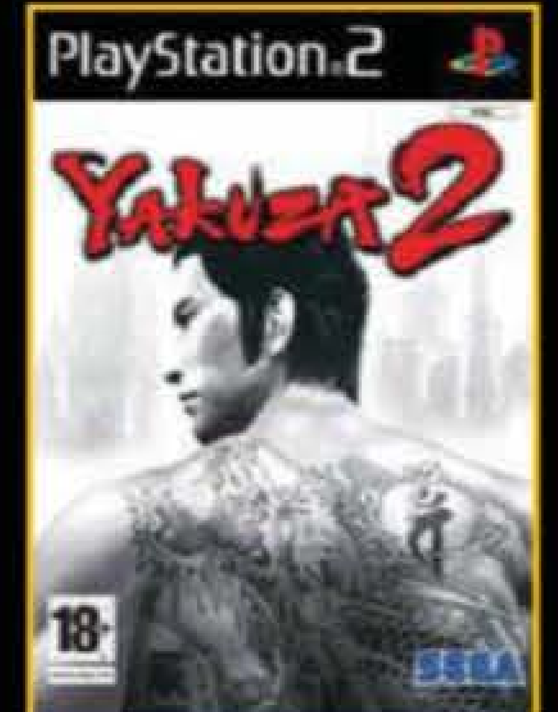
El hecho de que algunas entregas no hayan llegado a Occidente engaña, pero *Yakuza* es una de las sagas más prolíficas de la última década, merced a un ritmo de lanzamientos casi anual.



15 SEPTIEMBRE 2006

YAKUZA

Tras cargar con un crimen que no había cometido y pasar diez años en prisión, Kazuma Kiryu volvía a Kamurocho para descubrir que su amiga Yumi había desaparecido y que el Clan Tojo estaba inmerso en el caos, por el robo de 10.000 millones de yenes y la traición de Nishiki, el que fuera su "hermano".



19 SEPTIEMBRE 2008

YAKUZA 2

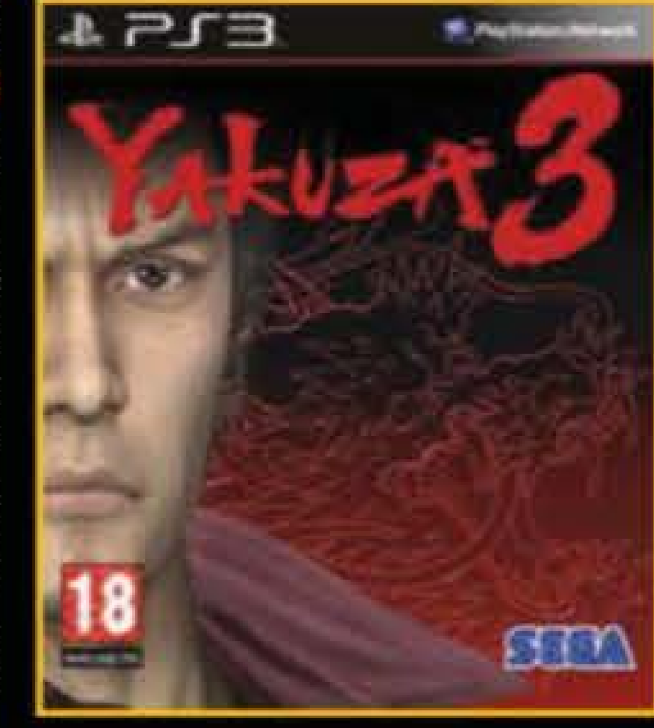
Añadió a Kamurocho la región de Sotenbori, que se inspiraba en Osaka. Kazuma se veía inmerso en una venganza entre el Clan Tojo y Jingweon, una misteriosa mafia coreana. Durante parte del juego, estábamos vigilados por Kaoru Sayama, una policía que acababa teniendo un peso crucial en la trama.



6 MARZO 2008 (JP)*

RYU GA GOTOKU KENZAN!

El estreno de la saga en PS3 fue un "spin off" en toda regla, pues usó personajes de la saga para transformarlos en figuras históricas del período Edo, con samuráis y katanas. Estaba ambientado en la ciudad de Kioto.



12 MARZO 2010

YAKUZA 3

Removido por su pasado, Kazuma abría un orfanato en Okinawa, pero, pronto, se veía obligado a volver a la lucha para evitar su cierre como consecuencia de un pacto entre la yakuza y el gobierno para construir un resort y una base militar en el lugar. La historia era más floja que las de los anteriores.



22 SEPT. 2010 (JP)*

KUROHYOU: RYU GA GOTOKU SHINSHOU

Black Panther fue otro "spin off", pero no por su ambientación, igual a la de las entregas canónicas, sino porque salió para PSP y porque el protagonista no era Kazuma, sino Tatsuya, un joven obligado a pelear en torneos callejeros para no ser enviado a prisión.



18 MARZO 2011

YAKUZA 4

Contaba con cuatro protagonistas: Kazuma, Akiyama (un inusual prestamista), Saejima (un preso fugado) y Tanimura (un policía dado a los trapicheos). Se desarrollaba en una versión ampliada de Kamurocho, a base de tejados y subterráneos. La historia era sublime.



16 MARZO 2012

YAKUZA: DEAD SOULS

La saga se sumó a la moda de los zombis con un "spin off" en el que Kamurocho era invadido por hordas de muertos, lo que hizo que las armas de fuego se convirtieran en las grandes protagonistas. Se podía manejar a cuatro viejos conocidos: Kazuma, Akiyama, Goro Majima y Ryuji Goda.



22 MARZO 2012 (JP)*

KUROHYOU 2: RYU GA GOTOKU ASHURA HEN

Esta secuela se volvía a centrar en Tatsuya, que, tras viajar a EE.UU. para convertirse en boxeador, volvía a Japón para ver que sus amigos habían caído en la trampa de los torneos callejeros. Como *Yakuza 2*, amplió su mapeado con la inclusión de Sotenbori.



1 NOVIEMBRE 2012 (JP)*

RYU GA GOTOKU 1 & 2 HD EDITION

Los dos primeros juegos de la saga se adaptaron a PS3 por medio de un recopilatorio en HD. Hay que destacar que es la única "entrega" de la saga que no es exclusiva de consolas de Sony, pues, en agosto de 2013, se adaptó también a Wii U.



DICIEMBRE 2015

YAKUZA 5

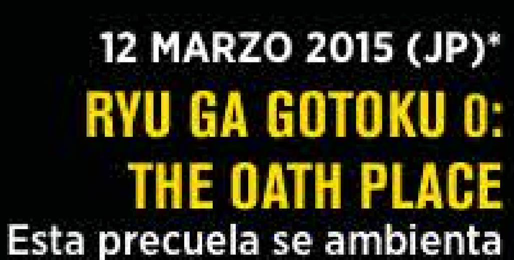
Es la entrega más ambiciosa, merced a sus cinco protagonistas: Kazuma, Akiyama, Saejima, Haruka y Shinada. A eso hay que añadir la presencia de cinco grandes zonas: Kamurocho, Sotenbori, Nagasugai (Fukuoka), Tsukimino (Sapporo) y Kineicho (Nagoya).



22 FEBRERO 2014 (JP)*

RYU GA GOTOKU ISHIN!

A sabiendas del tirón que tiene la saga en Japón, PS4 se estrenó allí con este juego, aunque también hubo una versión para PS3. Se ambientaba en el período Bakumatsu y su protagonista, Ryoma Sakamoto, investigaba el asesinato de su mentor.



12 MARZO 2015 (JP)*

RYU GA GOTOKU 0: THE OATH PLACE

Esta precuela se ambienta en 1988 (diecisiete años antes del primer *Yakuza*) y cuenta con Kazuma y Goro Majima como dúo protagonista. La cantidad de minijuegos es la mayor de la saga, y muchos se pueden disfrutar en modo multijugador. Ojalá Sega y Sony se dignen traerlo.



*(jp): juego lanzado sólo en japón. el orden de la cronología está hecho en base a las fechas originales de los juegos en japón, pero, en el caso de las entregas lanzadas en españa, hemos optado por poner la fecha occidental. eso explica que el orden de algunas fechas y juegos no parezca el lógico.



Género:
AVENTURA
Desarrollador:
AMUSEMENT VISION
Editor:
SEGA


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
NO

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
INGLÉS











LA **MAFIA JAPONESA,** ESA GRAN DESCONOCIDA

Yakuza

Vendió la pírrica cantidad de 7.500 unidades en España, pero esta incomprendida exclusiva de Sega para PS2 fue una obra de arte.

Con un enfoque que recordaba en muchos aspectos a *Shenmue*, *Yakuza* llegó a las PS2 europeas en la recta final de su vida. El juego tuvo una gran acogida en Japón y Sega se decidió a exportarlo con voces en inglés y textos en otros idiomas, incluido el castellano. Sin embargo, la debacle de ventas (7.500 en España) fue tal que, desde entonces, las demás entregas que nos han llegado lo han hecho con voces en japonés y textos en inglés, dadas las reticencias de la compañía.

El juego contaba con un guión de auténtica película, firmado por el novelista Hase Seishu, que también haría el de la segunda entrega, a cada cual más apasionante (los siguientes ya no los escribió él, y eso se notó mucho en la tercera entrega, cuyo interés narrativo era muy inferior). En la tatuada piel de Kazuma Kiryu, alias el Dragón de Dojima, vivíamos una historia de intrigas mafiosas, traiciones y asesinatos llena de secuencias de vídeo y diálogos.

La aventura combinaba numerosas mecánicas: exploración, combates, progresión rolera de las habilidades, minijuegos... El hilo principal se podía completar en unas quince horas, pero la gran cantidad de misiones secundarias invitaba a echar muchas más. En su día, el apartado técnico era realmente puntero, en especial por su fantástica recreación de Kabuchiko, el barrio rojo de Tokio (rebautizado como Kamurocho). Allí, podíamos encontrar establecimientos reales como el Club Sega o la tienda Don Quixote.

Por si os interesa jugarlo a día de hoy, sabed que sólo se puede hacer en una PS2. Las PS3 retrocompatibles pueden leer el disco, pero, cuando llevamos una hora de partida, hay una secuencia que está "rota" y hace que la consola se cuelgue.

» VIVIENDO Y SOBREVIVIENDO EN LOS **BAJOS FONDOS DE TOKIO**



1 CRUDO. El juego era muy violento, en especial los combates, que tenían formato de beat'em up.



2 MINIJUEGOS. El ocio estaba a la orden del día: jaulas de bateo, ruletas, apuestas, clubes de alterne...



3 TRADUCCIÓN. Los textos estaban en castellano, pero había fallos y erratas que dolían a la vista.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca, David Alonso, Clara Castaño, Estela Villa, Luis Zamorano, Alejandro Oramas.

playmania@axelspringer.es

Edita


AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2016

Printed in Spain

Esta revista se imprime en

Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL 14 DE DICIEMBRE

» NOVEDADES

¡NO TE PIERDAS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS DEL AÑO!

Analizaremos los últimos juegos que nos esperan de aquí a final de año, desde *Rainbow Six: Siege* a *Just Cause 3*, además de todos los que no han llegado a tiempo este mes, como *Juego de Tronos* o *Star Wars Battlefront*. Por supuesto, sin olvidarnos de los lanzamientos de principios de 2016.



» REPORTAJE

¡ELIGE TU REGALO IDEAL!

Si todavía no sabes qué pedirle a los Reyes Magos, espéranos, que te ayudaremos a confeccionar la carta perfecta.

» SUPLEMENTO

CALENDARIO 2016

Este año sí que sí: un súper calendario con las imágenes más espectaculares de los mejores juegos de 2016. Os escuchamos y sabemos que es un regalo que os gusta.